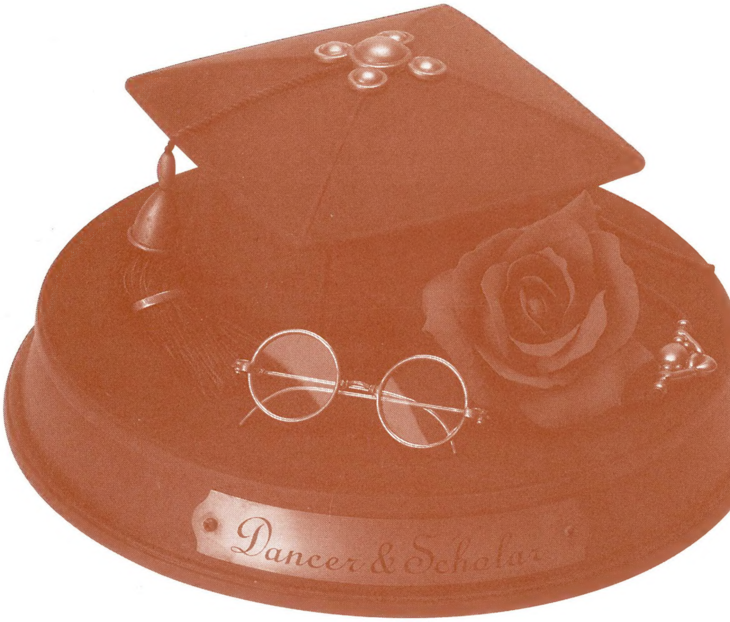
BOOKS for PlayStation2

ファイナルファンタジー® XI ジョブ・マスターズガイド

Ver.081126

SoftBank Creative



FINAL FANTASY® XI

JOB MASTERS GUIDE Version 081126

ファイナルファンタジー®XI　ジョブ・マスターズガイド

SoftBank Creative
BIST

FINAL FANTASY XI
JOB MASTERS GUIDE Version 081126
ファイナルファンタジー®XI ジョブ・マスターズガイド

CONTENTS

FINAL FANTASY® XI

JOB MASTERS GUIDE Version 081126

ファイナルファンタジー®XI　ジョブ・マスターズガイド

CHAPTER 4 SPECIAL BATTLE

特殊戦闘 *219*

CHAPTER 5 PRACTICAL DATA

実用データ集 *273*

COLUMN



本書を読む前に



ジョブ・マスターズガイドで使用されている略語と用語の意味を確認しよう。これらは冒険者のあいだでも使うことがあるので覚えておいた方がいい。

略語

AF ………………… 各ジョブに用意された専用装備、アーティファクトの略称。

BF ………………… バトルフィールドの略。「獣人印章」などと交換して手に入るオーブや、クエスト・ミッションなどで戦う場所などを指す。

ENM ……………… 地球時間で5日間に1回受けられるクエスト「エンプティーノートリアスモンスター」の略称。

HQ ………………… ハイクォリティーの略。通常の合成品より性能が高いもの、合成品の完成数が多くなるものなどを指す。

M …………………… ミッション。サンドリア、バストゥーク、ウィンダス、ジラート、プロマシア、アトルガン、アルタナが文字の先頭に入り、サンドリアMなどと表記。

MB ………………… マジックバースト。連携と同じ属性の魔法を当てると発生する。

NM ………………… ノートリアスモンスターの略で、調べると強さは「計り知れない」と表示される敵を指す。

OP ………………… 各リージョンに1つずつ存在するアウトポストのこと。

PC／NPC ……… プレイヤーが操るキャラクターをPC、それ以外のキャラクターをNPCと表記。

Q …………………… クエスト。サンドリアQなら、サンドリアで発生するクエストを指す。

SPアビリティ … メインジョブのみ、地球時間で2時間に1回使えるアビリティのこと。

WS ………………… ウェポンスキルの略。さらに、特定のジョブをメインジョブかサポートジョブにしているときに使えるものをEXWS、特定のジョブをメインジョブにしているときに使えるものをSPWS、特定のクエストで習得するものをEVWSと表記している。

エン系 …………… 「エンファイア」や「エンサンダー」などの武器に追加効果を付加する魔法の略。

ガ系 ……………… 「ファイガ」や「ケアルガ」などの範囲魔法の略。

国名 ……………… 本書では国名の一部を省略して表記している。正式名称は下記のとおり。

サンドリア…サンドリア王国	バストゥーク…バストゥーク共和国
ウィンダス…ウィンダス連邦	ジュノ…ジュノ大公国
アトルガン…アトルガン皇国	

サポ ……………… サポートジョブの略。サポ戦と表記しているならサポートジョブを戦士にしていることを意味している。

ジョブの略称 …… 本書ではジョブの名称を略して表記しているところがある。

戦…戦士	モ…モンク	白…白魔道士	黒…黒魔道士
赤…赤魔道士	シ…シーフ	ナ…ナイト	暗…暗黒騎士
獣…獣使い	吟…吟遊詩人	狩…狩人	侍…侍
忍…忍者	竜…竜騎士	召…召喚士	青…青魔道士
コ…コルセア	か…からくり士	踊…踊り子	学…学者

スパイク系 …… 「ブレイズスパイク」や「アイススパイク」などの反撃効果のある魔法の略。

バ系 ……………… 「バサンダ」や「バウォタラ」などの耐性を上げる魔法の略。

ミ …………………… ミシックWSの略。ミシックWSの詳細はP.378を参照。

用語

Ex ………………… 他人に譲渡できないアイテムのこと。本書ではⒺと表記している。

Rare ……………… 1つしか持てないアイテムのこと。本書ではⓇと表記している。

TP ………………… タクティカルポイント。100%以上溜まるとWSを使用できる。

アタッカー役 …… 敵にダメージを与える役割のジョブを指す。おもに戦士、モンク、黒魔道士、シーフ、暗黒騎士、獣使い、狩人、侍、忍者、竜騎士、青魔道士、からくり士、学者が担当する。

回復役 …………… 味方の回復を行う役割のジョブを指す。おもに白魔道士、赤魔道士、学者が担当する。パーティ編成や戦闘状況によっては青魔道士、召喚士、踊り子も担当。

感知 ……………… モンスターが視覚や聴覚などによってPCを見つける方法のこと。

後衛 ……………… おもに敵から離れて魔法を使用するジョブの総称。おもに白魔道士、黒魔道士、赤魔道士、吟遊詩人、召喚士、学者が該当する。

古代魔法 ………… 精霊魔法の「フリーズ」「トルネド」「クエイク」「バースト」「フラッド」「フレア」の総称。

再詠唱時間 ……… 一度使用した魔法を再使用できるまでの時間。

サブ盾 …………… 盾役の代わりを一時的に引き受ける役割のこと。

三国 ……………… サンドリア王国、バストゥーク共和国、ウィンダス連邦の総称。

使用間隔 ……… 一度使用したアビリティを再使用できるまでの時間。

前衛 ……………… 敵に接近して戦うジョブ、あるいは敵を武器で攻撃するジョブの総称。おもに戦士、モンク、シーフ、ナイト、暗黒騎士、獣使い、狩人、侍、忍者、竜騎士、青魔道士、コルセア、からくり士が該当する。

ソロ ……………… PCが1人で活動すること。

ターゲット ……… 敵の攻撃対象を示す戦闘用語。

盾役 ……………… 敵の攻撃を受ける役割のジョブ。おもにナイト、忍者が担当する。

釣り ……………… モンスターに敵対行動を取り、所定の位置まで連れてくるという戦闘用語。また、その役割をになうPCは釣り役と呼ぶ。

ノックバック …… 攻撃を受けたとき後方に吹き飛ばされる現象を指す。

引き寄せ ………… 敵から離れても強制的に敵の近くに移動させられる現象を指す。

補助役 …………… 味方を強化したり、敵を弱体化させる役割をになうジョブ。おもに赤魔道士、吟遊詩人、召喚士、コルセア、踊り子が担当する。

見破り …………… 知覚遮断効果を無効化する特性のこと。



CHAPTER

1

戦闘の基礎知識

BATTLE KNOWLEDGE

GROWTH OF CHARACTER

キャラクターの成長

種族やジョブにかかわらず、キャラクターの成長には節目となるレベル帯がある。誰もが経験する事柄をピックアップしているので、該当するレベルに達したら役立ててほしい。



Lv.1 種族 自分の分身となる種族を決める

最初にプレイヤーが決めることは、自分の種族を選ぶこと。ヴァナ・ディールという世界に住む、5つの種族から1つを選択するのだ。そして、性別、フェイスタイプ、髪の色、サイズ(身長)を決めれば完了。種族ごとに特徴が異なり、自分が操作する大切なキャラクターなので、慎重に選ぶようにしたい。



Hume ヒューム

新興国家、バストゥーク共和国を構成している主力種族。世界各地に住んでおり、もっとも人口の多い種族になる。突出した能力はないものの、平均的なパラメータであるため、ほとんどのジョブをそつなくこなす。



Elvaan エルヴァーン

クォン大陸の北方にある王国、サンドリアに住んでいる種族。長身でとがった耳が印象的だ。体力と腕力が高く前衛ジョブの適性が高い。また、精神力が高く、白魔道士や赤魔道士にも向いている。



Tarutaru タルタル

ミンダルシア大陸の南方にあるウィンダス連邦の主力構成種族。小柄な体格をしており、魔法の造詣が深い。魔力と知力が非常に高いので、魔法を使うジョブが得意。後衛ジョブを極めたい人にオススメ。



Galka ガルカ

かつて都を失い、現在はバストゥーク共和国に根をおろしている。強靭な肉体を誇り、体力・腕力・耐久力の3つが高い。その能力は前衛ジョブに最適だ。ちなみに、生肉を食べられる唯一の種族。



Mithra ミスラ

タルタルと共にウィンダスに住む、女ハンター。猫のような耳と尻尾をもち、器用さと敏捷性が高い。これらの能力を活かせるシーフや狩人がオススメ。選べるのは女性だけだが、男性もわずかだが存在する。

Lv.1 スタンダードジョブ 6つのジョブから選択しよう

ジョブとは戦闘に関する職業のこと。キャラクターは必ずいずれかのジョブに就かなければならず、最初に選べるのはスタンダードジョブのなかの1つだけになる。自分の種族に適したジョブを選ぶと楽だが、興味のあるジョブでも問題ない。



▲すべてのジョブのレベルは1。ジョブ単位でレベルを上げられる。

◆スタンダードジョブ

戦士(P.034)	モンク(P.040)	白魔道士(P.046)
黒魔道士(P.052)	赤魔道士(P.058)	シーフ(P.064)

Lv.18 サポートジョブ ほかのジョブ能力を引き出す

サポートジョブとは、メインとなるジョブにほかのジョブの能力を付加するシステムのこと。下表のクエストのうち、どちらかを一方をクリアすれば利用できる。サポートジョブを設定すれば、白魔法を使える戦士といったことも可能だ。ただし、この能力はメインジョブのレベルの半分までしか得られない。

◆サポートジョブ取得クエスト

クエスト名	依頼者:エリア	必要なアイテム(落とす敵)
ある老人の回想	Isaca:セルビナG−10	ガガンボの腹虫(Damselfly) 呪われたサレコウベ(Ghoul) 陸ガニのふんどし(Snipper)
ごうつくばあさん	Vera:マウラG−10	野兎の尻尾(Mighty Rarab) ダルメルの唾液(Bull Dhalmel) 血染めの衣(Bogy)



Lv.30 エキストラジョブ あらたなジョブの取得

スタンダードジョブのうち、どれか1つのレベルが30以上になると、エキストラジョブ取得クエストを受けられる。これをクリアするとエキストラジョブに変えられるので、なるべくクエストをこなしておきたい。

◆エキストラジョブ

EX	ナイト(P.070)	暗黒騎士(P.076)	獣使い(P.082)	吟遊詩人(P.088)	狩人(P.094)
ジラートEX	侍(P.100)	忍者(P.106)	竜騎士(P.112)	召喚士(P.118)	
アトルガンEX	青魔道士(P.126)	コルセア(P.134)	からくり士(P.140)		
アルタナEX	踊り子(P.150)	学者(P.156)			

Lv.40 アーティファクト まずはジョブ専用武器を取得

各ジョブ専用の装備がアーティファクト。クエストをクリアしたり、依頼を達成したりすると高性能な武器や防具を入手できる。レベル40から最初のアーティファクトクエストが発生。これをクリアしないと、レベル50から受けられる次のクエストが発生しないのだ。


▲コルセア以外の武器の性能はイマイチ。無理に使わなくてもいい。

Lv.50 アーティファクト 次はジョブ専用の防具

レベル50から受けられるあらたなアーティファクトの連続クエスト。これで入手できるのは防具だ。ちなみに、アーティファクトを捨てても再取得することができる。ジュノ下層H－9にいるVingijardに10000ギルを支払うと、最初のクエストから受けられるのだ。



Lv.50 Lv.55 Lv.60 Lv.65 Lv.70 限界突破 Maatからの課題をクリアしよう

各ジョブのレベル上限は50だが、レベル50から発生する限界突破クエストをクリアするとレベル上限を5ずつ上げられる。合計で5回発生し、1～4つ目のクエストはル・ルデの庭H－5にいるMaatから受けられる。そして、最後のクエストはMaatかそれぞれのジョブと深くかかわるNPCと戦うのだ。

一度レベル上限を上げれば、どのジョブでもレベル上限を引き上げられる。どれも1人でクリアするのは困難なので、同じ目的の仲間を募ってチャレンジしよう。

Lv.50 限界への挑戦

下表の3つのアイテムを、ル・ルデの庭H－5にいるMaatにトレードすればクリア。クエストを受ける前でもアイテムを手に入れられるので、レベル50に到達する前に集めはじめるといいだろう。必ず入手できるわけではないため、パーティを組んで戦った方が安全だ。

◆必要なアイテムを落とす敵

必要なアイテム	落とす敵	エリア
エクソレイの粘菌	Exoray	クロウラーの巣
古代魔法のパピルス	Lich	エルディーム古墳
ボムの炭	Explosure	ガルレージュ要塞

Lv.51～55 すべての高い山に登れ

クリア条件は、ザルカバードに出現する3体のNMを倒し、撃破したところに出現する「???」を調べて「○○氷石（だいじなもの）」を3つ集めてくること。戦闘時間が約30分以上になると「死の宣告」を使ってくるので、6人以上のパーティで短期決戦をしかけよう。

◆NMの居場所

倒す敵	種族	エリア
Boreal Tiger	剣虎族	ザルカバードI－5
Boreal Coeurl	クァール族	ザルカバードJ－6
Boreal Hound	屍犬族	ザルカバードG－10

Lv.56～60 風の行方は

クエストの目的は、オーク、クゥダフ、ヤグードの拠点へ行き、最深部にある「???」を調べて「○○の紋章（だいじなもの）」を3つ集めてくること。知覚遮断魔法を使えばソロでも取れるため、難易度は低め。ただし、奥の修道窟に入るには「深紅のオーブ（だいじなもの）」が必要。

◆各紋章への道順

- ダボイH－11→修道窟I－8→ダボイJ－9→修道窟J－6
- ベドーH－7→F－8→K－6→M－8→クゥルンの大伽藍I－6
- オズトロヤ城J－8→G－9→H－11→H－7→H－6

Lv.61～65 天かける雲のごとく

4番目のレベル上限を上げるクエスト。Maatのヒントを頼りに、4人のNPCに「獣神印章」を渡して「人面石（だいじなもの）」を4つ集めよう。NPCはサンドリア、バストゥーク、ウィンダス、セルビナかマウラから1人ずつランダムで選ばれる。また、「獣神印章」は経験値を得られるレベル50以上の敵を倒すと入手できることがあるアイテム。通常、このクエストを受けられるなら、すでに獲得しているはずだ。



◀「獣神印章」をトレードする相手を間違えても、「獣神印章」はなくならない。正解したときのみ渡したことになる。

Lv.66～70 星の輝きを手に

いよいよ最後の限界突破クエスト。自分と同じジョブで、高レベルの獣人などを倒して、「偉大な○の証」を入手しよう。これを特定の人物にトレードすれば、クエストが発生。BFに突入して、戦闘に勝利すればレベル上限を75にできるのだ。この戦闘に負けても経験値は減らず、証をもう一度取ってくれば再挑戦できる。万が一敗北しても諦めないでほしい。

◆ジョブごとの進行手順

該当ジョブ：戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召

自分のジョブ名が記された「偉大な○の証」を敵から入手する
▼
「偉大な○の証」をMaatにトレード
▼
Maatにワープしてもらい、BCに「偉大な○の証」をトレード
▼
Maatを倒せばクリア！

該当ジョブ：青コか踊学

自分のジョブ名が記された「偉大な○の証」を敵から入手する
▼
「偉大な○の証」を下表のNPC or ターゲットポイントにトレード
▼
近くにあるターゲットポイントに「偉大な○の証」をトレード
▼
出現する敵を倒せばクリア！

◆青魔道士、コルセア、からくり士、踊り子、学者の限界突破クエスト

クエスト名	NPC or ターゲットポイント	エリア	必要なアイテム	落とす敵	出現エリア
不滅	Imperial Whitegate	アトルガン白門L－8	偉大な青魔道士の証	Mamool Ja Mimicker	マムーク
海路の果てに	???	アラパゴ暗礁域H－10	偉大なコルセアの証	Lamia Fatedealer、Merrow Icedancer	アラパゴ暗礁域
力と覚悟	Shamarhaan	バストゥーク商業区F－9	偉大な絡繰士の証	Hilltroll Puppetmasterなど	ゼオルム火山
祝福のフィナーレ	Laila Brilioth	ジュノ上層	偉大な踊り子の証	Veteran Quadav、Young Quadavなど	北グスタベルグ〔S〕
グリモアを継ぐもの	Indescript Markings	ザルカバードH－8	偉大な学者の証	Orcish Mesmerizer、Orcish Stonechukerなど	東ロンフォール〔S〕

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

PARAMETER AND SKILL

パラメータとスキル

キャラクターの強さを示すパラメータと、技術の上達度を示すスキル。これらの数値の意味を知り、どのように影響しているのか把握することが大切だ。それぞれの意味を正しく理解できるようになろう。

パラメータ　数値を確認できない不可視パラメータも重要

キャラクターの強さを示すパラメータ。これには「ステータス」か「装備画面」で確認できる可視パラメータと、確認できない不可視パラメータが2つ存在する。アタッカー役にとってもっとも重要なのは、不可視パラメータの命中だ。命中は武器スキルとDEXが影響しており、特に前者の占める割合は大きい。

◆装備画面で確認できる可視パラメータ



◆パラメータの種類

可視パラメータ	効果
HP	キャラクターのヒットポイント。0になると戦闘不能になるので、普段あまり攻撃を受けない後衛であっても生死に関わる重要なパラメータだ
MP	キャラクターのマジックポイント。歌と忍術以外の魔法を使うのに必要で、白黒赤ナ暗召青学の8ジョブが有する
STR	力の強さを表し、物理攻撃とWSのダメージなどに影響する。STRを上げると攻撃力も上昇するが、その値は片手と両手武器によって変化
DEX	キャラクターの器用さ。近接物理攻撃の命中率、クリティカルヒット率、「不意打ち」のダメージ(シーフがメインジョブのときのみ)に影響する
VIT	キャラクターの頑丈さ。物理攻撃による被ダメージ、「チャクラ」の回復量、「ジャンプ」のダメージ、回復魔法やワルツの回復量などにかかわる
AGI	敏捷さを表す。回避率、遠隔攻撃の命中率、被クリティカルヒット率、「だまし討ち」のダメージ(シーフがメインジョブのときのみ)に影響する
INT	賢さを表し、精霊魔法と忍術によるダメージに影響する。また、黒魔法の命中率にもかかわるため、黒魔道士はこれを強化するのが鉄則
MND	キャラクターの精神力。白魔法にかかわるパラメータで、白魔法や青魔法の回復量、強化魔法と弱体魔法の効果&命中率を高める
CHR	キャラクターの魅力を表すパラメータ。歌の命中率、「あやつる」の成功率と効果時間、ワルツの回復量などに影響する
耐性	属性ごとの抵抗力を数値化したもの。プラスだとレジストしやすく、マイナスだとレジストしにくくなる(P.018)
攻撃力	近接攻撃の威力を表すパラメータ。STR、武器スキル、装備品の攻+、ジョブ特性の「物理攻撃力アップ」が影響する
防御力	物理攻撃の耐性。高いほどダメージを軽減でき、低いほどダメージが増加する。VITが2上がるごとに防御力が1ずつ上昇していく

不可視パラメータ	効果
命中	近接攻撃の当たりやすさを数値化したもの。武器スキルとDEXが影響し、片手武器と両手武器によって上昇値が異なる
回避	近接攻撃と遠隔攻撃のよけやすさ。AGIと回避スキルが影響しており、AGIを2上げるごとに回避が1ずつ上昇する
飛攻	遠隔攻撃の威力。武器スキルを1上がるごとに1ずつ、STRを2上げるごとに1ずつ上昇する。なお、「バーサク」などでも上げることが可能
飛命	遠隔攻撃の当たりやすさ。武器スキルとAGIが影響するパラメータで、武器スキル1=0.9～1、AGI2=1となる
魔法攻撃力	その名が示すとおり、魔法と魔法タイプのWSのダメージに影響する。古代魔法やIV系など、高位の魔法であるほど影響力が高い
魔法防御力	こちらも名称どおりの効果。魔法と属性攻撃の特殊技によるダメージを減らす。ちなみに、被魔法ダメージでもほぼ同様の効果を得られる
魔法命中率	魔法の命中率。魔法効果がレジストされずに発揮するかどうかを表す(P.018)。基本的に白魔法はMND、黒魔法はINTが影響する
敵対心	敵対心は敵が攻撃する対象を決める要素で、それの増減に影響するパラメータ。プラスなら上がりやすく、マイナスなら下がりやすい
クリティカルヒット率	通常より高いダメージを与えられるクリティカルヒットの発生率。近接攻撃の場合は、自身のDEXと相手のAGI差によって発生確率が増減する
移動速度	キャラクターが移動する速度。通常は100%の状態になり、装備品や魔法などで早まったり、遅くなったりする
詠唱中断率	物理攻撃による詠唱の中断されにくさ。詠唱中の魔法と対応するスキルが高いほど中断されにくくなる。なお、ダメージ0なら中断しない
ヒーリングHP ヒーリングMP	ヒーリング時の回復力。プラスぶんの値がヒーリングしてから最初の回復量と、それ以降の回復量に加算されていく

片手武器と両手武器によってステータス補正が異なる

片手武器と両手武器によってSTRとDEXの影響値が異なり、片手武器は「STR1=攻撃力0.5、DEX1=命中0.5」、両手武器は「STR1=攻撃力0.75、DEX1=命中0.75」となる。以上の結果、両手武器の方が高いダメージを与えやすくなり、命中率も高くなるのだ。また、両手武器装備時はサブウェポンスロットにグリップ(P.016)と呼ばれるアイテムを装備することができる。ちなみに、両手武器に該当する武器は両手剣、両手斧、両手鎌、両手槍、両手刀、両手棍の6種類で、格闘武器と遠隔武器は含めない。

◆ステータス補正の違い

- 片手武器
  STR1→攻撃力0.5 DEX1→命中0.5
- 両手武器
  STR1→攻撃力0.75 DEX1→命中0.75

スキル 得意な技能を11段階で表すスキル適性

スキルとは装備品や魔法の上達度のことで、得意不得意をスキル適性で表している。その適性は11段階あり、A+>A>B+>B>B−>C+>C>C−>D>E>Fの順となるのだ。たとえば、モンクの格闘スキルはA+であるため、格闘が得意ということがわかる。

これらのスキルを上げるには、スキルと対応する装備品や魔法を使えばいい。武器ならスキルと対応する武器で1以上のダメージを与え、魔法なら使うだけで上昇するのだ。ただし、対象のレベルによって限界値があり、自身と同じレベルなら上限値まで上げられる。



◀防御スキルの上げ方は特殊。回避は物理攻撃を受けると、それ以外はスキル発動時となる。

◆レベル1～60のスキル上限値

Lv	A+ A	B+ B B−	C+ C C−	D	E	F
1	6	5	5	4	4	4
2	9	7	7	6	6	6
3	12	10	10	9	9	8
4	15	13	13	12	11	10
5	18	16	16	14	14	13
6	21	19	19	17	16	15
7	24	22	21	20	19	17
8	27	25	24	22	21	20
9	30	28	27	25	24	22
10	33	31	30	28	26	24
11	36	34	33	31	29	27
12	39	36	35	33	31	29
13	42	39	38	36	34	31
14	45	42	41	39	36	33
15	48	45	44	41	39	36
16	51	48	47	44	41	38
17	54	51	49	47	44	40
18	57	54	52	49	46	43
19	60	57	55	52	49	45
20	63	60	58	55	51	47
21	66	63	61	58	54	50
22	69	65	63	60	56	52
23	72	68	66	63	59	54
24	75	71	69	66	61	56
25	78	74	72	68	64	59
26	81	77	75	71	66	61
27	84	80	77	74	69	63
28	87	83	80	76	71	66
29	90	86	83	79	74	68
30	93	89	86	82	76	70
31	96	92	89	85	79	73
32	99	94	91	87	81	75
33	102	97	94	90	84	77
34	105	100	97	93	86	79
35	108	103	100	95	89	82
36	111	106	103	98	91	84
37	114	109	105	101	94	86
38	117	112	108	103	96	89
39	120	115	111	106	99	91
40	123	118	114	109	101	93
41	126	121	117	112	104	96
42	129	123	119	114	106	98
43	132	126	122	117	109	100
44	135	129	125	120	111	102
45	138	132	128	122	114	105
46	141	135	131	125	116	107
47	144	138	133	128	119	109
48	147	141	136	130	121	112
49	150	144	139	133	124	114
50	153	147	142	136	126	116
51	158	151	146	140	130	120
52	163	156	151	145	135	124
53	168	161	156	150	139	128
54	173	166	161	154	144	133
55	178	171	166	159	148	137
56	183	176	170	164	153	141
57	188	181	175	168	157	146
58	193	186	180	173	162	150
59	198	191	185	178	166	154
60	203	196	190	183	171	159

◆レベル61～75のスキル上限値

Lv	A+	A	B+	B	B−	C+	C	C−	D	E	F
61	207	207	199	199	198	192	192	192	184	172	161
62	212	211	203	202	201	195	194	194	186	174	163
63	217	215	207	205	204	197	196	196	188	176	165
64	222	219	210	208	206	200	199	198	190	178	167
65	227	223	214	212	209	202	201	200	192	180	169
66	232	227	218	215	212	205	203	202	194	182	171
67	236	231	221	218	214	207	205	204	195	184	173
68	241	235	225	221	217	210	208	206	197	186	175
69	246	239	229	225	220	212	210	208	199	188	177
70	251	244	233	228	223	215	212	210	201	190	179
71	256	249	237	232	226	218	214	212	203	192	181
72	261	254	241	236	229	221	217	214	205	194	183
73	266	259	246	240	232	224	219	216	207	196	185
74	271	264	251	245	236	227	222	218	208	198	187
75	276	269	256	250	240	230	225	220	210	200	189

◆各ジョブのスキル適正

種類		スキル	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
戦闘スキル	武器スキル	格闘	D	A+	−	−	−	E	−	−	−	−	−	−	E	−	−	−	−	C	D	−
		短剣	B−	−	−	D	B	A	C−	C	C+	B−	B−	E	C+	E	E	−	B+	C−	B+	D
		片手剣	B	−	−	−	B	D	A+	B−	E	C−	D	C+	C	C−	−	A	B−	−	D	−
		両手剣	B+	−	−	−	−	−	B	A	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		片手斧	A	−	−	−	−	−	−	B−	A	−	B−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		両手斧	A+	−	−	−	−	−	−	B−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		両手鎌	B+	−	−	E	−	−	−	A+	B−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		両手槍	B−	−	−	−	−	−	E	−	−	−	−	B−	−	A+	−	−	−	−	−	−
		片手刀	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	A	−	−	−	−	−	−	−
		両手刀	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	A+	C−	−	−	−	−	−	−	−
		片手棍	B−	C+	B+	C+	D	E	A	C−	D	D	E	E	E	E	C+	B−	−	D	−	C+
		両手棍	B	B	C+	B−	−	−	A	−	−	C+	−	−	−	B−	B	−	−	−	−	C+
		弓術	D	−	−	−	D	C−	−	−	−	−	A	C+	E	−	−	−	−	−	−	−
		射撃	D	−	−	−	−	C+	−	E	−	−	A	−	C	−	−	−	B	−	−	−
		投てき	D	E	E	D	F	D	−	−	−	E	C−	C+	A	−	−	−	C+	C+	C+	D
	防御スキル	ガード	−	A	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	B	−	−
		回避	C	B+	E	E	D	A+	C	C	C	D	E	B+	A	C−	E	C−	D	B	B+	E
		盾	C+	−	D	−	F	F	A+	−	E	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		受け流し	C−	E	−	−	E	A	C	E	C	E	−	A	A	C	−	D	A	D	B	E
魔法スキル		神聖魔法	−	−	A	−	E	−	B+	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	D※
		回復魔法	−	−	A+	−	C−	−	C	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	D※
		強化魔法	−	−	C+	E	B+	−	D	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	D※
		弱体魔法	−	−	C	C+	A+	−	−	C	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	D※
		精霊魔法	−	−	−	A+	C+	−	−	B+	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	D※
		暗黒魔法	−	−	−	A	E	−	−	A	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	D※
		召喚魔法	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	A	−	−	−	−	−
		青魔法	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	A+	−	−	−	−
		忍術	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	A	−	−	−	−	−	−	−
		歌唱	−	−	−	−	−	−	−	−	−	C	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		弦楽器	−	−	−	−	−	−	−	−	−	C	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		管楽器	−	−	−	−	−	−	−	−	−	C	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

※ 対応するグリモアの効果(P.158)でB+になる

TIPS スキル上げに適したエレメンタル族

戦いやすい敵を選ぶことがスキル上げのコツ。エレメンタル族は物理耐性が高く、特殊技を使用してこないため、安全に戦うことができる。特に、Light Elementalは強力な魔法も使ってこないのでスキル上げ定番の敵だ。同じ目的の仲間を募っていざル・オンの庭へ。

LEVEL SYNC AND LEVEL LIMITATION

レベルシンクとレベル制限

レベルシンクとは、パーティリーダーが基準となるPCを決めて、そのレベルより高いパーティメンバーを同じレベルにシンクロさせる、レベル制限の一種。基準レベルに応じた経験値を得られるシステムだ。

◇レベルシンク◇ パーティ全員のレベルをそろえる新システム

レベルシンクはパーティメンバーの誰か1人を基準にして、そのレベルを上回っているパーティメンバーを基準としたレベルに固定するシステム。基準としたPCのレベルに応じて経験値を獲得できるので、レベル差があるPC同士でもレベル上げパーティを組めるのが最大の特徴だ。そのうえ、レベル制限を受けても装備品をそのまま使うこともできる。

◆レベルシンクのイメージ

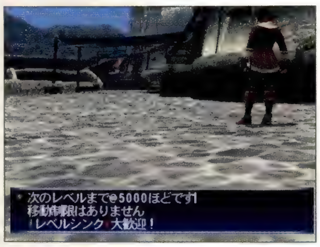


上記の4人でパーティを組んだ際、Cを基準にレベルシンクするとCのレベルが30であるため、それより高いAとBのレベルが30に制限される。Dはレベル30以下であるため、レベルは変わらない。レベルシンクにはレベルを引き上げる効果はないので注意しよう。

レベルシンクの実行と注意点を把握しよう

レベルシンクの手順は簡単。パーティリーダーがメインメニューのパーティ編成からレベルシンクを選択して、パーティメンバーのうち基準とするPCを決めればいい。

レベルシンクを行えない条件や注意点などは右記を参照してほしいが、基本的に基準となるPCがレベル10以上で、パーティメンバー全員が同一エリアにいるときにレベルシンクを実行できる。つまり、レベル差があるパーティを組んでも、ほとんどの状況でレベルシンクを実行できる思って差し支えない。



◀レベルシンクを利用したパーティを組みたいときは、サーチコメントにその旨を記入しておこう。

◆レベルシンクを行えない条件

- 基準とするPCがレベル10未満である
- 基準とするPCが限界突破クエストをクリアしておらず、経験値が上限に達している
- 基準とするPCがパーティメンバーとは別のエリアにいる
- パーティメンバーの誰かがレベル制限エリアにいる、またはレベル制限を受けるBFへ参加しているなど、レベルシンクとは別のレベル制限を受けている
- パーティメンバーの誰かが特定のコンテンツ（バリスタ、ブレンナー、ビシージ、カンパニエなど）に参加している

◆レベルシンクにおける注意点

- レベルシンク中は、シンクロしたレベルに対応する値までしかスキルが上昇しない
- レベルシンク中は、テキストコマンド「/anon」が使用できない（使用中は解除される）
- レベルシンク実行時に飛竜以外のペットは消失する（獣使いが「あやつる」で魅了したペットは敵対心が残った状態になる）
- レベルシンクはパーティメンバーにのみ有効で、その効果がアライアンスメンバーにおよぶことはない。また、アライアンスメンバーをレベルシンクの基準にすることもできない
- シンクロ前のレベルが20以上なら、チョコボに騎乗できる
- 「レベル5石化」などの効果を受けるかどうかは、シンクロ前の本来のレベルで判定される

シンクロ後のレベルで取得できる経験値を100%獲得！

レベルシンク状態で得られる経験値は、シンクロしたPCのレベルに対応した経験値やリミットポイントを100%獲得することができる。ただし、右の条件を満たすと経験値を取得できないので気をつけること。

◆レベルシンク中に経験値を取得できない条件

- 敵を倒した時点で、基準としたPCが戦闘不能状態になっている
- 基準としたPCが経験値を取得可能な範囲内にいない
- 基準としたPCが限界突破クエストをクリアしておらず、経験値が上限に達している

シンクロ解除を選択してレベルシンクを解除

レベルシンクを手動で解除するには、パーティリーダーがメインメニューのパーティ編成からシンクロ解除を選べばいい。解除にかかる時間は30秒で、解除中のキャラクターをパーティに誘うことはできない。また、右記の条件を満たすとレベルシンク状態が強制解除される。そうなると強化魔法などの効果が切れるため、パーティメンバー全員が安全な場所に移動してから実行するように。

◆レベルシンクが解除される条件

- パーティリーダーがメインメニューのパーティ編成からパーティ解散を選択した
- パーティリーダーか基準としたPC、または自身が別のエリアに移動した
- 基準としたPCや自身がパーティを離脱した
- 基準としたPCがレベル10未満にレベルダウンした
- パーティリーダーか基準としたPCが「トラクタ」を受けた
- パーティメンバーの誰かがレベルシンクとは異なるレベル制限状態になった、あるいはビシージ、カンパニエなどの特定のコンテンツに参加した

◇レベル制限◇ レベル制限時でもそのままの装備で活動できる

レベルを制限されていても、身に付けている装備品は外されずにすむ。たとえば、レベル50に制限されても、装備レベルが51以上の武器や防具を装備した状態で活動できるのだ。制限レベルに合わせた装備品を用意する手間がかからない点に注目。

ただし、制限レベルより高い装備品の性能を完全に得ることはできない。右記のD値、防、HP、ステータス、命中などの11項目は、制限されたレベルに応じて性能が減少し、この11項目以外の性能はすべて無効化される。基本的に制限レベル帯のHQ品やNMから得られる装備品の方が総合的な性能は高い。

◆レベルシンクで変動する装備品の性能

D値(ダメージ値)　防　HP　MP　回避　敵対心　ヒーリングHP
ヒーリングMP　ステータス(STR、DEX、VIT、AGI、INT、MND、CHR)
命中　攻　飛命　飛攻　魔法命中率　魔法攻撃力

↑プラス効果	制限レベルが低いほど性能が減少する
↓マイナス効果	制限レベルにかかわらず本来の性能が発揮する

◆レベルシンクで変動しない装備品の性能

上記以外の性能

↑プラス効果	制限レベルにかかわらず無効
↓マイナス効果	制限レベルにかかわらず無効

◆装備品の性能変動例(メインジョブによって数値が増減することもある)



ダークスタッフ
性能：STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1 耐光+15 ヒーリングMP+10 追加効果：闇ダメージ

レベル制限	性能
30	STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1
40	STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1
50	STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1
60	制限なし



エラントウプランド
性能：防42 STR−7 DEX−7 VIT−7 AGI−7 INT+10 MND+10 CHR+10 敵対心−3 ヒーリングMP+5

レベル制限	性能
30	防+15 STR−7 DEX−7 VIT−7 AGI−7 INT±0 MND±0 CHR±0
40	防+21 STR−7 DEX−7 VIT−7 AGI−7 INT+1 MND+1 CHR+1
50	防+21 STR−7 DEX−7 VIT−7 AGI−7 INT+1 MND+1 CHR+1
60	防+36 STR−7 DEX−7 VIT−7 AGI−7 INT+3 MND+3 CHR+3



ホーバージョン
性能：防45 STR+5 DEX+5 AGI−5 命中+10 攻+10 回避−20

レベル制限	性能
30	防+22 STR±0 DEX±0 AGI−5 命中+? 攻±0
40	防+24 STR+1 DEX+1 AGI−5 命中+? 攻±0
50	防+35 STR+1 DEX+1 AGI−5 命中+? 攻+1
60	制限なし



ワラーラターバン R E
性能：HP+30 MP+30 ヘイスト+5%

レベル制限	性能
30	HP±0 MP+15
40	HP±0 MP+25
50	HP±0 MP+30
60	HP+10 MP+30



バーミリオクローク
性能：頭装備不可 防46 MP+10 MP+1% 回避−10 リフレシュ

レベル制限	性能
30	防+18 MP+7
40	防+24 MP+10
50	防+24 MP+10
60	防+46 MP+15(MP+1%ぶんを含む)



ダスクグローブ
性能：防24 HP+20 攻+5 ヘイスト+3% 移動速度ダウン

レベル制限	性能
30	防+9 HP+12 攻+3
40	防+9 HP+12 攻+3
50	防+12 HP+12 攻+3
60	防+14 HP+12 攻+3



白虎佩楯 R E
性能：防42 DEX+15 耐雷+50 ヘイスト+5%

レベル制限	性能
30	防+16 DEX±0
40	防+20 DEX±0
50	防+25 DEX±0
60	防+30 DEX+2



甲賀袴 R E
性能：防31 HP+40 二刀流効果アップ 夜間：回避+10

レベル制限	性能
30	防+16 HP±0
40	防+20 HP+10
50	防+25 HP+10
60	防+30 HP+10



アスカルガンビエラ R E
性能：防17 MP+30 STR+3 AGI+3 被ダメージ−2% 敵対心+2 コンビネーション：HPmax+

レベル制限	性能
30	防+8 MP+10 STR±0 AGI±0
40	防+9 MP+10 STR±0 AGI±0
50	防+11 MP+10 STR±0 AGI±0
60	防+14 MP+10 STR+1 AGI+1

MERIT POINT

メリットポイント

レベル75の冒険者を対象にした成長要素がメリットポイント。経験値の変わりにリミットポイントを取得してキャラクターを限界まで強化しよう。ステータス・アビリティ・魔法など、さまざまな能力を上げられる。

モードを切り替えてリミットポイントを獲得

リミットポイントを獲得するには、「リミットブレーカー(だいじなもの)」を入手し、リミットポイント取得に設定しておけばいい(右表参照)。この状態にしておくと、経験値の代わりにリミットポイントを取得できるのだ。これが1万溜まるとメリットポイントが1貯まり、最大で10まで貯められる。なお、このポイントはレベル75ならどのジョブでも取得可能。

◆メリットポイント獲得の流れ

メインジョブをレベル75のジョブにする
▼
ル・ルデの庭H-5にいるNomad Moogleから、「リミットブレーカー(だいじなもの)」を取得する
▼
メニューコマンドのステータス→メリットポイント→モード切り替えでリミットポイント取得に変更する
▼
経験値をリミットポイントとして取得できるようになる(リミットポイント10000でメリットポイント1獲得)



◀レベル制限エリア、BF、アサルト、ビシージ以外のエリアなら、どこにいてもモードを切り替えられる。

強化できる項目は多種多様

貯めたメリットポイントで強化できる項目は、ステータス、グループ1、グループ2の3種類。それぞれ強化できる段階はカテゴリーごとに上限があるのだが、個々の上限を超えて強化することはできない。武器スキルなら8段階まで、防御スキルなら4段階までとなり、それらの合計して戦闘スキルを20段階まで上げられるのだ。ただし、同じ能力を強化するほど必要なメリットポイントが1→2→3→3というように多くなる。

また、ステータスの強化項目が反映される段階は、自身のレベルによって異なる。レベル65以上であればすべて反映されるが、レベル10〜19は1段階までとなるのだ。

◆ステータスの強化項目

カテゴリー(上限)	能力名	個々の上限	上昇値	各段階に必要なメリットポイント							
				1	2	3	4	5	6	7	8
HP／MP(8)	HP上限	8	+10	1	2	3	4	5	5	5	5
	MP上限	8	+10	1	2	3	4	5	5	5	5
ステータス(5)	各パラメータ	5	+1	3	6	9	9	9	−	−	−
戦闘スキル(20)	各種武器スキル	8	+2	1	2	3	3	3	3	3	3
	各種防御スキル	4	+2	1	2	3	3	−	−	−	−
魔法スキル(16)	各種魔法スキル	8	+2	1	2	3	3	3	3	3	3
その他(8)	敵対心+	4	+1	1	2	3	4	−	−	−	−
	敵対心−	4	+1	1	2	3	4	−	−	−	−
	クリティカルヒット率	4	+1%	1	2	3	4	−	−	−	−
	被クリティカルヒット率	4	−1%	1	2	3	4	−	−	−	−
	詠唱中断率	4	−2%	1	2	3	4	−	−	−	−
グループ1(10)	P.013	5	P.013	1	2	3	4	5	−	−	−
グループ2(10)	P.013〜014	5	P.013 P.014	3	4	5	5	5	−	−	−

◆反映段階

Lv	反映段階
1〜9	反映されない
10〜19	能力1
20〜29	能力2
30〜39	能力3
40〜49	能力4
50〜54	能力5
55〜59	能力6
60〜64	能力7
65〜75	能力8

ジョブの能力を高めるグループ1とグループ2の強化項目

メリットポイントで強化できるグループ1とグループ2は、それぞれ高められる能力が異なる。グループ1はアビリティや魔法の効果を高めたり、アビリティの使用間隔を短縮し、グループ2はアビリティやジョブ特性などを習得できるのだ。どちらもジョブの能力を高められるという点では同じなので、自分の戦闘スタイルに合うものから強化するといいだろう。

ただし、一度強化したものを減らすことはできるが、強化に費やしたメリットポイントはもどらない。強化する際はよく確認してから実行すること。なお、個々に強化できる項目はP.034からのジョブガイドを参照してほしい。また、グループ1と2はステータスのような反映段階はなく、該当ジョブをメインジョブにしてレベル75の状態のときに有効となる。



◀メリットポイントで習得できる魔法は、ポイントを使うだけでいい。魔法スクロールは必要ないのだ。

◆グループ1の強化項目

ジョブ	能力名	上昇値
戦士	バーサク使用間隔	−10秒
	ディフェンダー使用間隔	−6秒
	ウォークライ使用間隔	−10秒
	アグレッサー使用間隔	−10秒
	ダブルアタック確率	+1%
モンク	集中使用間隔	−10秒
	回避使用間隔	−10秒
	チャクラ使用間隔	−10秒
	カウンター確率	+1%
	蹴撃確率	+1%
白魔道士	女神の印使用間隔	−20秒
	ケアル詠唱時間	−4%
	属性耐性魔法効果	+2
	バニシュ効果 ※1	+2
	リジェネ効果	+1
黒魔道士	精霊の印使用間隔	−20秒
	火属性魔法攻撃力	+2
	氷属性魔法攻撃力	+2
	風属性魔法攻撃力	+2
	土属性魔法攻撃力	+2
	雷属性魔法攻撃力	+2
	水属性魔法攻撃力	+2
赤魔道士	コンバート使用間隔	−20秒
	火属性魔法命中率	+3
	氷属性魔法命中率	+3
	風属性魔法命中率	+3
	土属性魔法命中率	+3
	雷属性魔法命中率	+3
	水属性魔法命中率	+3
シーフ	とんずら使用間隔	−10秒
	かくれる使用間隔	−10秒
	不意打ち使用間隔	−2秒
	だまし討ち使用間隔	−2秒
	トリプルアタック確率	+1%
ナイト	シールドバッシュ使用間隔	−10秒
	ホーリーサークル使用間隔	−20秒
	センチネル使用間隔	−10秒
	かばう効果時間	+4秒
	ランパート使用間隔	−10秒

ジョブ	能力名	上昇値
暗黒騎士	暗黒使用間隔	−12秒
	アルケインサークル使用間隔	−20秒
	ラストリゾート使用間隔	−10秒
	ラストリゾート効果 ※2	+2%
	ウェポンバッシュ使用間隔	−10秒
獣使い	キラー確率	+1%
	いたわる使用間隔	−3秒
	よびだす使用間隔	−10秒
	ほんきだせ使用間隔	−4秒
	なだめる使用間隔	−20秒
吟遊詩人	ララバイ使用間隔	−1秒
	フィナーレ使用間隔	−1秒
	ミンネ効果	+1
	メヌエット効果	+1
	マドリガル効果	+1
狩人	スカベンジ使用間隔	−10秒
	カモフラージュ使用間隔	−10秒
	狙い撃ち使用間隔	−10秒
	エンドレスショット使用間隔	−6秒
	ラピッドショット確率	+1%
侍	心眼使用間隔	−2秒
	護摩の守護円使用間隔	−20秒
	ストアTP効果	+2
	黙想使用間隔	−6秒
	残心確率	+1%
忍者	モクシャ効果	+1
	火遁の術効果 ※3	+2
	氷遁の術効果 ※3	+2
	風遁の術効果 ※3	+2
	土遁の術効果 ※3	+2
	雷遁の術効果 ※3	+2
	水遁の術効果 ※3	+2
竜騎士	エンシェントサークル使用間隔	−20秒
	ジャンプ使用間隔	−3秒
	ハイジャンプ使用間隔	−6秒
	スーパージャンプ使用間隔	−6秒
	スピリットリンク使用間隔	−6秒

ジョブ	能力名	上昇値
召喚士	召喚獣物理命中率	+3
	召喚獣物理攻撃力	+2
	召喚獣魔法命中率	+3
	召喚獣魔法攻撃力	+2
	精霊維持費−	−1
青魔道士	ブルーチェーン使用間隔	−4秒
	ブルーバースト使用間隔	−4秒
	モンスター相関関係効果	+1
	物理系青魔法攻撃力	+2
	魔法系青魔法命中率	+2
コルセア	ファントムロール使用間隔	−2秒
	クイックドロー使用間隔	−2秒
	クイックドロー命中率	+2
	ランダムディール使用間隔	−40秒
	Bust時間短縮	−10秒
からくり士	オートマトン白兵戦スキル	+2
	オートマトン射撃戦スキル	+2
	オートマトン魔法戦スキル	+2
	アクティベート使用間隔	−40秒
	リペアー使用間隔	−6秒
踊り子	ステップ命中率	+3
	ヘイストサンバ効果	+1
	R.フラリッシュ効果	+3
	B.フラリッシュ効果	※4
学者	グリモア使用間隔	−2秒
	以逸徒労の計効果時間	+10%
	計略魔法命中率、魔法攻撃力	※5
	机上演習上限	+10

※1 能力値1で魔法攻撃力が+2され、特殊防御力ダウンの時間が2秒間延長される
※2 能力値1で攻撃力が2%アップし、防御力が2%ダウンする
※3 能力値1で各種遁術の攻撃力がされ、対応する属性防御ダウンの時間が2秒延長される
※4 能力値1で命中率を+2、攻撃力を+1%、クリティカルヒット確率を+1%アップする
※5 能力値1で魔法命中率+3、魔法攻撃力+2

◆グループ2の強化項目（種類の略称は右のとおり。アビ＝アビリティ、特性＝ジョブ特性、履行＝契約の履行：幻術）

ジョブ	分類	能力名	効果	上昇値
戦士	アビ	ウォリアーチャージ	次の近接攻撃（WSを含む）が2回攻撃になる。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	アビ	トマホーク	専用の投げ斧（トマホーク）を消費して、敵の特殊防御力を下げる。使用間隔15分	効果時間+15秒
	特性	サベッジリ	「ウォークライ」にTPボーナス分の効果が加わる	TPボーナス+10%
	特性	アグレシブエイム	「アグレッサー」に飛命アップの効果が加わる	飛命+4
モンク	アビ	マントラ	範囲内のパーティメンバーの最大HPを増加する。使用間隔10分	最大HP+4%
	アビ	無想無念	WS以外の近接攻撃が無属性になる。使用間隔10分	効果+5%
	特性	練気	「チャクラ」使用後に一定時間リジェネの効果を得る	効果時間+24秒
	特性	発剄	「気孔弾」にストアTPーの効果を得る	効果時間+20秒
白魔道士	アビ	マーター	HPを消費して、指定したパーティメンバーのHPを回復させる。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
	アビ	デヴォーション	HPを消費して、指定したパーティメンバーのMPを回復させる。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
	魔法	プロテアV	範囲内にいるパーティメンバーの防御力を60上げる。消費MP84	防御力+2
	魔法	シェルラV	範囲内にいるパーティメンバーの魔法防御力を上げる。消費MP93	魔法防御力+1
黒魔道士	魔法	フレアII	敵に火属性ダメージを与え、水属性の耐性を下げる。消費MP287	MBのダメージボーナス+3、魔法命中率+5
	魔法	フリーズII	敵に氷属性ダメージを与え、火属性の耐性を下げる。消費MP287	MBのダメージボーナス+3、魔法命中率+5
	魔法	トルネドII	敵に風属性ダメージを与え、氷属性の耐性を下げる。消費MP287	MBのダメージボーナス+3、魔法命中率+5
	魔法	クエイクII	敵に土属性ダメージを与え、風属性の耐性を下げる。消費MP287	MBのダメージボーナス+3、魔法命中率+5
	魔法	バーストII	敵に雷属性ダメージを与え、土属性の耐性を下げる。消費MP287	MBのダメージボーナス+3、魔法命中率+5
	魔法	フラッドII	敵に水属性ダメージを与え、雷属性の耐性を下げる。消費MP287	MBのダメージボーナス+3、魔法命中率+5
赤魔道士	魔法	ディアIII	敵に光属性ダメージ、スリップダメージ、防御力15%ダウンの効果を与える。消費MP45	効果時間+30秒
	魔法	スロウII	敵の攻撃間隔を長くする。消費MP45	スロウ効果+1、魔法命中率+2
	魔法	パライズII	敵を麻痺させる。消費MP36	麻痺確率+1、魔法命中率+2
	魔法	ファランクスII	指定したパーティメンバーが受けるダメージを一定量減少する。消費MP42	効果時間+30秒、ダメージカット量+3
	魔法	バイオIII	敵に闇属性ダメージ、スリップダメージ、攻撃力約15%ダウンの効果を与える。消費MP54	効果時間+30秒
	魔法	ブラインII	敵を暗闇で捕らえ、命中率を下げる。消費MP31	命中率ダウン+1、魔法命中率+2

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

◆グループ2の強化項目のつづき（種類の略称は右のとおり。アビ=アビリティ、特性=ジョブ特性、履行=契約の履行：幻術）

ジョブ	分類	能力名	効果	上昇値
シーフ	アビ	アサシンチャージ	次の近接攻撃（WSを含む）が3回攻撃になる。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	アビ	フェイント	次の近接攻撃（WSを除く）を当てると敵の回避率が短時間著しく下がる。使用間隔15分	使用間隔−2分
	特性	オーラスティール	「ぬすむ」に「ディスペル」の効果を得る。「ディスペル」で消失した効果を吸収することがある	吸収確率+20%
	特性	アンブッシュ	敵の背後から攻撃すると、命中と飛命にボーナスを得る	命中+3、飛命+3
ナイト	アビ	フィールティ	弱体魔法に対して強力な耐性を得る。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
	アビ	シバルリー	TPをMPに変換する。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
	特性	アイアンウィル	「ランパート」に詠唱中断率ダウンの効果を得る	詠唱中断率−19%
	特性	ガーディアン	「センチネル」中に敵対心が下がりにくくなる	敵対心の下降率−19%
暗黒騎士	アビ	ダークシール	次に唱える暗黒魔法の命中率が上昇する。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	アビ	ディアボリクアイ	HPの最大値が15%減少、命中+20の効果を得る。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	特性	ミューテッドソウル	「暗黒」中に敵対心−の効果を得る	敵対心−10
	特性	デスペレートブロー	「ラストリゾート」中に両手武器の攻撃間隔を短縮する	両手武器にヘイスト+5%
獣使い	アビ	フェラルハウル	対象をテラー状態にさせる。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	アビ	K.インスティンクト	範囲内のパーティメンバーにペットの持つキラー能力を与える。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	特性	ビーストアフニティ	「よびだす」によるペットのレベル上限が増加する	レベル上限+2
	特性	ビーストヒーラー	「いたわる」のリジェネ効果が増加する	リジェネの回復量+1
吟遊詩人	アビ	ナイチンゲール	歌の詠唱時間と再詠唱時間が半減する。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
	アビ	トルバドゥール	歌の詠唱時間が1.5倍、効果時間が2倍になる。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
	魔法	魔物のシルベント	指定したパーティメンバーの敵対心を下がりにくくする	敵対心の下降率−5%
	魔法	冒険者のダージュ	指定したパーティメンバーの敵対心を下げる	敵対心−3
狩人	アビ	ステルスショット	次の攻撃による敵対心を下げる。使用間隔5分	敵対心−10
	アビ	フラッシーショット	次の攻撃による敵対心を上げて、レベル差補正をカットする。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
	特性	スナップショット	遠隔攻撃の攻撃間隔が減少する	遠隔攻撃にヘイスト+2%
	特性	リサイクル	矢・弾を消費せずに遠隔攻撃ができることがある	発動確率+5%
侍	アビ	士気昂揚	指定したパーティメンバーに自身のTPが100を超えた分を分け与える。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	アビ	峰打ち	両手刀で強打して、スタンと悪疫状態にさせることがある。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	特性	意気衝天	「残心」による攻撃のときにTPが多く溜まる	ストアTP+3
	特性	正正堂堂	敵の正面から近接物理WSを撃つとダメージが2〜5%増加する	1〜3段階目ダメージ+5%、 4〜5段階目ダメージ+2%
忍者	アビ	散華	分身をすべて消費して、次の遠隔攻撃が分身の数+1回分になる。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	特性	忍者の知識	忍び道具を消費せずに忍術を唱えられることがある	発動確率+5%
	魔法	火遁の術：参	忍び道具：打竹。敵に火属性ダメージを与え、水属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
	魔法	氷遁の術：参	忍び道具：氷柱。敵に氷属性ダメージを与え、火属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
	魔法	風遁の術：参	忍び道具：蝙蝠扇。敵に風属性ダメージを与え、氷属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
	魔法	土遁の術：参	忍び道具：撒菱。敵に土属性ダメージを与え、風属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
	魔法	雷遁の術：参	忍び道具：避雷針。敵に雷属性ダメージを与え、土属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
	魔法	水遁の術：参	忍び道具：水鉄砲。敵に水属性ダメージを与え、雷属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
竜騎士	アビ	ディープブリージング	次に放つ飛竜のブレスの効果が2倍になる。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	アビ	アンゴン	専用の投げ槍（アンゴン）を消費して、対象の防御力を約20ダウン。使用間隔3分	効果時間+15秒
	特性	エンパシー	「スピリットリンク」にいいステータス（プロテス、歌、ロールなど）を飛竜にコピーする効果を得る	コピーするステータス数+1
	特性	ストレイフ	飛竜のブレスの命中率が上昇する	ブレスの命中率+5%
召喚士	履行	メテオストライク	イフリートの「契約の履行：幻術」。敵に火属性ダメージ	TPボーナス+40
	履行	ヘヴンリーストライク	シヴァの「契約の履行：幻術」。敵に氷属性ダメージ	TPボーナス+40
	履行	ウインドブレード	ガルーダの「契約の履行：幻術」。敵に風属性ダメージ	TPボーナス+40
	履行	ジオクラッシュ	タイタンの「契約の履行：幻術」。敵に土属性ダメージ	TPボーナス+40
	履行	サンダーストーム	ラムウの「契約の履行：幻術」。敵に雷属性ダメージ	TPボーナス+40
	履行	グランドフォール	リヴァイアサンの「契約の履行：幻術」。敵に水属性ダメージ	TPボーナス+40
青魔道士	アビ	コンバージェンス	次に唱える魔法系青魔法の攻撃対象が単体になって威力アップ。使用間隔10分	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
	アビ	ディフュージョン	次に唱える補助系青魔法の効果が範囲になる。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
	特性	エンチェーンメント	「ブルーチェーン」にTPボーナスの効果を得る	TPボーナス+10
	特性	アシミレーション	青魔法ポイントの上限をアップ	上限+1
コルセア	アビ	スネークアイ	次に振るロールの値を1にする。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	アビ	フォールド	自身にかけたロール、及びバストの残り効果時間の長い方を1つ消す。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
	特性	ウィニングストリーク	「ファントムロール」の効果時間を延長	効果時間+20秒
	特性	ローデッドデッキ	「ランダムディール」の対象がリキャスト発生中のアビリティに絞られる。ただし、リキャスト発生中のアビリティが1つの場合はミスの可能性がある	ミスの確率−10%
からくり士	アビ	黒衣チェンジ	マスターとオートマトンのHPを入れ替える。使用間隔4分	使用間隔−30秒
	アビ	腹話術	対象のモンスターの、マスターとオートマトンへの敵対心を入れ替える。使用間隔2分	使用間隔−15秒
	特性	微調整	オートマトンの命中、飛命、回避、魔法防御力にボーナスを得る	命中+5、飛命+5、回避+5、魔法防御力+5
	特性	最適化	オートマトンの攻撃力、防御力、魔法攻撃力にボーナスを得る	攻撃力+5%、防御力+5%、魔法攻撃力+5
踊り子	アビ	剣の舞い	効果中、ダブルアタック発動率アップ、ワルツ使用不可。ダブルアタック発動率は徐々に減衰する。	使用間隔：5分　使用間隔−30秒
	アビ	扇の舞い	効果中、被物理ダメージカット&敵対心アップ、サンバ使用不可。被物理ダメージカット量は相手からの攻撃を受ける毎に徐々に減衰する。	使用間隔：5分　使用間隔−30秒
	アビ	ノーフットライズ	フィニシングムーブを貯める。	使用間隔：3分　フィニシングムーブ+1
	特性	C・ポジション	敵の正面にいる場合に限り、命中と回避にボーナスを得る。	命中+3、回避+3
学者	アビ	不惜身命の章	白のグリモア戦術魔道書アビリティ（必要Charge：2）。次に唱える白魔法の命中率がアップ	魔法命中率+5
	アビ	一心精進の章	黒のグリモア戦術魔道書アビリティ（必要Charge：2）。次に唱える黒魔法の命中率がアップ	魔法命中率+5
	アビ	天衣無縫の章	白のグリモア戦術魔道書アビリティ（必要Charge：2）。次に唱える白魔法の敵対心をダウン	敵対心−10
	アビ	無憂無風の章	黒のグリモア戦術魔道書アビリティ（必要Charge：2）。次に唱える黒魔法の敵対心をダウン	敵対心−10
	アビ	大悟徹底	グリモアに関わらず次の1回だけ白魔法、黒魔法ともに特化し、両方の補過の魔法を詠唱可能。	使用間隔：10分　使用間隔−1分15秒
	特性	陣頭指揮	陣の効果に、天候の属性に対応するステータスアップ効果を付与する。	初期値：ステータス+3　ステータス+1

EQUIPMENT

装備品の特徴

冒険者が身に付ける武器や防具などの装備品。普段なにげなく使っているが、それらの性能を正確に理解するのは意外に難しい。正しい意味を把握して、自分に合う装備品を選べるようになろう。

優れた武器を見分けられるように

武器は全部で15種類あるが、それらに共通していることはどの武器が強いのかということ。このうち、攻撃に影響するのはD値と間隔の2つ。D値は武器の攻撃力、間隔は攻撃するのにかかる時間を表しており、両方のバランスが優れているものが強力な武器といえる。

基本的にD値が高いものは間隔が長く、D値が低いものは間隔が短いのだが、それらのなかにもD値が高く間隔が短いものがある。このような武器を使うのが有効なのだ。

◆武器のパラメータ



❶D（武器の攻撃力）
武器の攻撃力を数値化したもので、高いほど与えるダメージも増加する。また、D値が9の倍数ごとに威力が上がるので、D値が26と27の武器があったら、27を選んだ方がいい。

❷隔（攻撃間隔）
攻撃にかかる間隔を表し、間隔60は約1秒に相当する。間隔が短ければそれだけ攻撃回数が多くなるが、それらはD値が低め。多少の攻撃回数が減っても、D値が9の倍数以上で、間隔の短い武器を装備するようにしたい。

❸性能
装備することで得られる武器の性能。自身の攻撃力と命中に影響する、STRとDEXを上げられるものを装備したい。性能が高いなら、少しぐらいD値や間隔が劣っていても装備する価値はあるといえる。

敵の弱点を突ける武器の属性

武器には格闘・打撃・突撃・斬撃のいずれかの属性がついており、これらの属性が効きやすい敵や効きにくい敵がいる。特効なら与えるダメージが増え、耐性にはダメージが減るので、属性の相性を考慮して戦うようにしたい。

基本的に武器の種類によって属性が決まっているのだが、例外もある。「レイピア」や「エペ」などは片手剣でありながら、突撃属性になるのだ。また、両手槍はスケルトン族などには効きにくいが、「ブールドナス」だけは打撃属性になるため相性が逆転し特効となる。

◆武器の属性

属性	種類	特効になるおもな敵	耐性をもつおもな敵
格闘	格闘武器	コース族、スケルトン族、"ドラウガー"スケルトン族、マジックポット族	エレメンタル族、ゴースト族、サンドウォーム族、スライム族、スラッグ族、"ブフート"ゴースト族、ヘクトアイズ族、ミミック族、リーチ族、ロック族
打撃	片手棍、両手棍、両手槍(※1)、両手刀(※2)	コース族、スケルトン族、"スコロペンドリド"サンリ族、"ドラウガー"スケルトン族、マジックポット族	エレメンタル族、サンドウォーム族、スライム族、スラッグ族、ゴースト族、"ブフート"ゴースト族、ヘクトアイズ族、ミミック族、リーチ族、ロック族
突撃	短剣、片手剣(※3)、両手槍、弓術、射撃	コウモリ族(1匹)、コウモリ族(3匹)、コリブリ族、死鳥族、ナット族、蜂族、フライ族、マンドラゴラ族、レディバグ族、ロック族	エレメンタル族、コース族、ゴースト族、スケルトン族、スライム族、"ドラウガー"スケルトン族、"ブフート"ゴースト族、ミミック族
斬撃	格闘武器(※4)、片手剣、両手剣、片手斧、両手斧、両手鎌、片手刀、両手刀	屍犬族、ラフレシア族	エレメンタル族、コース族、ゴースト族、スケルトン族、スライム族、ソウルフレア族、"ブフート"ゴースト族、ミミック族、ロック族

※1「ブールドナス」のみ　※2「骨喰」のみ　※3「フルーレ」、「レイピア」、「エペ」などの細剣類　※4「バンピリッククロー」のみ

発動条件を見つけだし潜在能力を発動させよう

一部の装備品には潜在能力というものがあり、特定の条件を満たすと発動する。その条件はさまざまだが、状況によってはつねに潜在能力を得られるものもあるのだ。右表に代表的な発動条件をまとめたので、該当する装備品を持っていたら活用してほしい。

また潜在能力と同じように、特定の条件を満たすと発動する隠し効果というものもある。こちらは説明欄に何も記載されておらず、その条件も複雑だ。代表的なものは、同属性の魔法効果と命中率を高める属性杖。

◆潜在能力の主要な発動条件

規定数以上のWSを使うと発動
「デストロイヤー」や「千手院力王」などのBFで得られる武器で、どれもクリティカルヒット+6%の性能をもつ。条件を満たせばそれ以降はつねに潜在能力が発動している状態になる。

HPやMPの残量によって発動
「パレードゴルゲット(HP85%以上)」や「ガーディハーネスMP49以下」など、HPやMPの残量によって発動するタイプ。こちらもパラメータに気をつけていれば、常時発動できる。

TP100未満 & WS使用時
ベルデュと名のつく武器と「ブラオドルヒ」「マンイーター」が有名どころ。発動条件を満たしやすく、D値、命中、攻撃力などが上がる。ほかの武器と比べ、入手難度も低いのも利点。

特定のサポートジョブ時に発動
ジョブに対応する盾、ピアス、ベルト、マントなどの装備品。「ヒーラーピアス」は白魔道士、「さらし」は忍者など、装備品の名称がヒントになっているので比較的わかりやすい。

魔法詠唱後のMPが50%未満
「ウガレピペンダント」のみ該当する発動条件。魔法詠唱後のMPが50%未満のときに、魔法攻撃力アップ+8の効果を得られる。条件を満たしたら「魔力の泉」を使うのが吉。

特定の食事を使う
「パママ」か「ワイルドパママ」を食べると、「猿棍」と「金箍棒」の潜在能力が発動。同様に、「オポオポ王の王冠」を装備していると隠し効果が発動し、高い食事効果を得られる。

両手武器装備時のみ有効なグリップ

グリップとは、両手武器を装備しているとサブウェポンスロットに付けられるアイテムのこと。これらは間隔を短縮したり、ステータスを強化するといった効果を得られる。前衛ならSTR・DEX・命中が、後衛はHP・MP・INT・MNDを上げられるものを装備するといいだろう。なお、別のグリップに変更するとTPが0になる。WSを使うときだけほかのグリップに変える、といった使い方はできない。

◆主要なグリップ

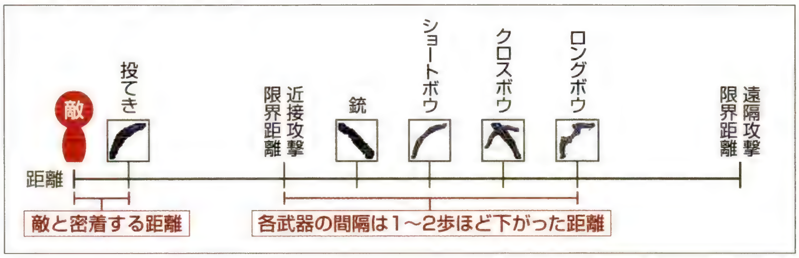
Lv	名称	性能
30	L.ストラップ+1	HP+10 MP+10
	ブラスグリップ	DEX+1
	ブラスグリップ+1	DEX+2
	リザードストラップ	HP+5 MP+5
55	R.ストラップ+1	HP+15 MP+10 MND+2
	ソードストラップ	両手武器攻撃間隔−3%
	ミスリルグリップ	STR+1 VIT+1 命中+1
	ミスリルグリップ+1	STR+2 VIT+2 命中+2
	ラプトルストラップ	HP+10 MP+5 MND+1

Lv	名称	性能
60	B.ストラップ+1	MP+10 INT+1 MND+1 CHR+1
	カタナストラップ	残心効果アップ
	ブガードストラップ	MP+5 MND+1 CHR+1
	ポールグリップ	ダブルアタック+2%
65	アクスグリップ	HP+20 STR+3
	クレイモアグリップ	クリティカルヒット+3%
	スタッフストラップ	MP+20 敵対心−2
	スピアストラップ	HP+10 MP+10 DEX+3
	プラチナグリップ	命中+2 追加効果:スタン
	プラチナグリップ+1	命中+3 追加効果:スタン

遠隔武器は適性距離から離れるとダメージが減少

遠隔攻撃には適性距離というものがあり、敵との距離によってダメージが減少する。適切な距離なら通常どおりのダメージを与えられるが、そこから離れるごとにダメージが減るのだ。適性距離は遠隔武器の種類ごとに異なるので、右表で距離を確認しておこう。ちなみに、遠隔攻撃の命中率は敵に接近するほど高くなる。遠隔攻撃があまりにも当たらないときは、適性距離より接近するのも手だ。

◆遠隔武器ごとの適性距離



使用すると魔法効果が発動するエンチャントアイテム

魔法の効果をアイテムに封じ込めたものをエンチャントアイテムといい、使用するとその効果を得られる。通常は魔法を唱えられないジョブでもこれらのアイテムを使うことで、魔法効果を手軽に得られるのだ。ただし、連続使用できず、使用回数に制限もある。BFなどで強敵と戦う前に使うといいだろう。

また、「ペレットベルト」などの装備品は、それを使うことでアイテムを引き出せる。これらはストックアイテムと呼ばれるもので、使用方法や仕組みはエンチャントアイテムと同じだ。

◆エンチャントとストックアイテムの見方



❶ チャージ数
エンチャント&ストックの残り使用回数／使用上限回数を表している。一度使用したものは競売所に出品できなくなるが、バザーに出すことは可能だ。

❷ カウンター
アイテムを使えるまでの時間。リキャストタイムがカウントされていないときはエクイップディレイの時間、リキャストタイムがカウントされているときはその時間が表示される。

❸ リキャストタイム
エンチャント&ストックアイテムを使ってから、次に使用できるようになるまでの時間。エクイップディレイとは異なり、装備状況にかかわらず自動的にカウントされていく。

❹ エクイップディレイ
装備してから使用できるまでの時間。アイテムが未使用、またはリキャストタイプがカウントされていないときは、エクイップディレイの時間がカウンターに表示される。

一部のエンチャントアイテムはチャージ数を回復できる

エンチャントアイテムのチャージ数は基本的に回復できないのだが、下表の4種類のみ回復することができる。このうち、「戦車の指輪」「女帝の指輪」「皇帝の指輪」は、コンクェストの集計ごとに1回だけ利用可能。

◆ガードの名前



◆チャージコスト

名称	回復してくれるNPC	1回分の料金
戦車の指輪ⓇⒺ	サンドリア、バストゥーク、ウィンダス、ジュノ、アウトポストにいるガード	戦績50 ※
女帝の指輪ⓇⒺ	サンドリア、バストゥーク、ウィンダス、ジュノ、アウトポストにいるガード	戦績100 ※
皇帝の指輪ⓇⒺ	サンドリア、バストゥーク、ウィンダス、ジュノ、アウトポストにいるガード	戦績200 ※
チョコボホイッスルⓇⒺ	サンドリア、バストゥーク、ウィンダスのチョコボ厩舎にいるVCS調教師	400ギル

※ 個人戦績、皇国軍戦績、連合軍戦績でチャージ可能

TIPS 冒険の役立つエンチャントアイテム

どんなに腕のたつ冒険者でも戦闘不能になる可能性はある。そこで役立つのがリレイズ効果のエンチャントアイテムだ。これらはつねに携帯しておきたい。

◆リレイズ効果のエンチャントアイテム

種類	Lv	名称	装備可能ジョブ
耳	24	リレイズピアス	All Jobs
首	56	リレイズゴルゲット	戦赤ナ暗獣狩侍竜青
頭	60	蘇生の髪飾り	All Jobs

WEAPON SKILL

ウェポンスキル

攻撃を当てたり、ダメージを受けたりすることで溜まっていくTP。これが100%を超えるとウェポンスキルと呼ばれる、武器固有の技を放てる。この仕組みを熟知すれば、効率よくWSを使えるはずだ。

攻撃間隔によって溜まるTPが異なる

攻撃を当てたときに溜まるTPは、武器の間隔によって増減する。間隔が長ければ多くなり、短いと少なくなるのだ。ただし、間隔が短ければそれだけ攻撃回数が増えるので、TPが溜まるのが遅いというわけではない。

ではどのような武器がTPを早く溜められるのだろうか。それはTPが丁度100溜まる間隔の武器といえる。右表のうち、赤字で示しているものは回数分の攻撃が当たるとTPが100近辺になり、同じ回数でTPが100を溜まるものより早く溜められるのだ。その差を体感するのは難しいが、早いのは確か。D値や性能も重要だが、武器を選ぶ際はTPの溜まり方がよいものにするのも大切なのだ。

◆得られるTPの要点

- TPは間隔に応じて溜まる量が増減する
- TPは小数点1位まで計算される（小数点2位以下は切り捨て）
- 「二刀流」と「マーシャルアーツ」によって短縮した間隔は、得られるTPの量に影響する
- 魔法による「ヘイスト」と装備品のヘイスト効果によって短縮した間隔は、得られるTPに影響しない

◆TPと間隔の対応表（回数はすべての攻撃が当たったときにTPが100以上になる攻撃回数を示す）

TP	間隔	回数	TP	間隔	回数	TP	間隔	回数	TP	間隔	回数	TP	間隔	回数
4.1	83	25	6.9	259~263	15	9.7	376~379	11	12.5	470~471	8	15.3	640~653	7
4.2	84~95	24	7	264~267	15	9.8	380~383	11	12.6	472~473	8	15.4	654~667	7
4.3	96~107	24	7.1	268~271	15	9.9	384~387	11	12.7	474~475	8	15.5	668~680	7
4.4	108~119	23	7.2	272~275	14	10	388~391	10	12.8	476~477	8	15.6	681~694	7
4.5	120~131	23	7.3	276~279	14	10.1	392~395	10	12.9	478~479	8	15.7	695~708	7
4.6	132~143	22	7.4	280~283	14	10.2	396~400	10	13	480~483	8	15.8	709~721	7
4.7	144~155	22	7.5	284~287	14	10.3	401~404	10	13.1	484~486	8	15.9	722~735	7
4.8	156~167	21	7.6	288~292	14	10.4	405~408	10	13.2	487~489	8	16	736~749	7
4.9	168~170	21	7.7	293~296	13	10.5	409~412	10	13.3	490~493	8	16.1	750~763	7
5	180~184	20	7.8	297~300	13	10.6	413~416	10	13.4	494~496	8	16.2	764~776	7
5.1	185~188	20	7.9	301~304	13	10.7	417~420	10	13.5	497~499	8	16.3	777~790	7
5.2	189~192	20	8	305~308	13	10.8	421~425	10	13.6	500~503	8	16.4	791~804	7
5.3	193~196	19	8.1	309~312	13	10.9	426~429	10	13.7	504~506	8	16.5	805~817	7
5.4	197~200	19	8.2	313~317	13	11	430~433	10	13.8	507~509	8	16.6	818~831	7
5.5	201~204	19	8.3	318~321	13	11.1	434~437	10	13.9	510~513	8	16.7	832~845	6
5.6	205~209	18	8.4	322~325	12	11.2	438~441	9	14	514~516	8	16.8	846~859	6
5.7	210~213	18	8.5	326~329	12	11.3	442~445	9	14.1	517~519	8	16.9	860~872	6
5.8	214~217	18	8.6	330~333	12	11.4	446~449	9	14.2	520~523	8	17	873~886	6
5.9	218~221	17	8.7	334~337	12	11.5	450~451	9	14.3	524~526	7	17.1	887~900	6
6	222~225	17	8.8	338~341	12	11.6	452~453	9	14.4	527~529	7	17.2	901~913	6
6.1	226~229	17	8.9	342~346	12	11.7	454~455	9	14.5	530~543	7	17.3	914~927	6
6.2	230~233	17	9	347~350	12	11.8	456~457	9	14.6	544~557	7	17.4	928~941	6
6.3	234~238	16	9.1	351~354	11	11.9	458~459	9	14.7	558~571	7	17.5	942~955	6
6.4	239~242	16	9.2	355~358	11	12	460~461	9	14.8	572~584	7	17.6	956~968	6
6.5	243~246	16	9.3	359~362	11	12.1	462~463	9	14.9	585~598	7	17.7	969~982	6
6.6	247~250	16	9.4	363~366	11	12.2	464~465	9	15	599~612	7	17.8	983~996	6
6.7	251~254	15	9.5	367~371	11	12.3	466~467	9	15.1	613~625	7	17.9	997~999	6
6.8	255~258	15	9.6	372~375	11	12.4	468~469	9	15.2	626~639	7			

WSは物理タイプと魔法タイプの2種類

WSには物理タイプと魔法タイプがあり、前者は自身の攻撃力がダメージに、後者は魔法攻撃力がダメージに影響する。物理タイプはミスすることもあるが、TP修正にクリティカルヒット確率修正とあるものはクリティカルが発生し、高いダメージを与えられるのが特徴だ。一方、魔法タイプは必ず命中し、ジョブ特性の「魔法攻撃力アップ」などでダメージアップを狙える。ただし、レジストされるとダメージが減少してしまう。

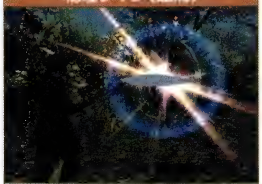
◆WSの種類

物理タイプ（近接）



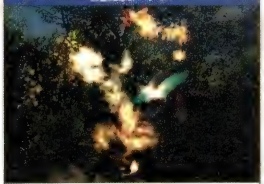
WSの射程が近接攻撃と同じものを物理タイプ（近接）と分類。大部分のWSがこのタイプに属する。

物理タイプ（遠隔）



一部のWSと、弓術・射撃のWSは射程が長く、近接攻撃が届かない距離からでも使える。

魔法タイプ



攻撃射程は近接攻撃と同じ。「レッドロータス」「スピリッツウィズイン」「アースクラッシャー」などが属する。

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

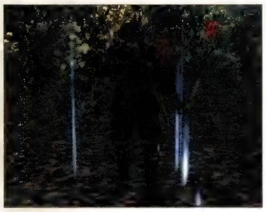
MAGIC

魔法

回復・攻撃・弱体・強化など、さまざまな効果がある魔法。その種類は豊富だが、共通しているのは属性をもち、レジストされる可能性があること。これらの意味を理解し、適切な魔法を使えるようになろう。

特徴が異なる12種類の魔法

魔法は12種類あり、それぞれ効果が異なる。おもに回復魔法ならHPを回復したり、暗黒魔法なら相手の能力を吸収したりできるのだ。また、魔法の種類ごとにスキルが設定されており、それらが高いほど魔法の命中率や効果が高くなる。つまり、黒魔道士なら精霊魔法のスキルがA+と高く、ほかのジョブより精霊魔法の扱いに長けているのだ。



◀魔法を使うにはMPが必要になるが、忍術は忍具を消費して詠唱できる。

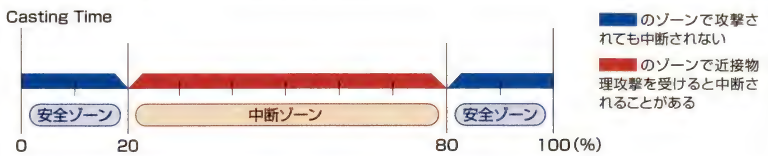
◆各魔法の特徴

種類	使用ジョブ	特徴
神聖魔法	白ナ学	すべて属性が光となる魔法。バニシュ系はアンデッド系の物理耐性を一定時間減少させられる
回復魔法	白赤ナ学	その名が示すとおり回復効果の魔法。HPの回復以外に、戦闘不能や状態異常を治したりできる
強化魔法	白黒赤ナ学	防御力、魔法防御力、耐性など能力を強化する魔法。移動に便利な知覚遮断魔法も含む
弱体魔法	白黒赤暗学	弱体魔法は、強化魔法と正反対の効果を発生させる。敵の防御力を下げたり、麻痺・静寂・暗闇・睡眠・毒・ヘヴィなど、さまざまな状態異常を引き起こす
精霊魔法	黒赤暗学	ダメージやスリップダメージを与える魔法。火・氷・風・土・雷・水属性をもつ精霊魔法が存在する
暗黒魔法	黒赤暗学	敵のステータス・HP・MPなどを吸収し、自分の能力とする。ほとんどの暗黒魔法が闇属性となる
召喚魔法	召	召喚獣や精霊を呼び出す。精霊はほかの魔法と同じようにスクロールで習得するのだが、召喚獣を呼び出すにはクエストをクリアして、契約する必要がある
青魔法	青	敵の特殊技をラーニングして習得する青魔道士専用魔法。青魔法をセットしたもののみ使用できるが、その効果は攻撃・回復・強化・弱体などさまざまだ。
忍術	忍	「空蝉の術」に代表される忍術。MPの代わりに忍具を消費して詠唱する。おもな効果は攻撃・強化・弱体の3種類。なお、忍術は魔法感知の敵に発見されない特性をもつ
歌唱	吟	吟遊詩人専用の魔法で、強化と弱体効果を発揮する。詠唱にMPが必要なく、魔法感知されない
弦楽器	吟	歌の効果範囲を広げるスキル。弦楽器を装備しているときのみ有効
管楽器	吟	歌の命中率を高めるスキル。管楽器を装備しているときのみ有効

魔法の詠唱が中断されるタイミングは20〜80%

魔法ごとに詠唱時間というものがあり、どの魔法も使用してから詠唱しはじめ、詠唱時間を経て発動する。詠唱中にその場から動いたり、敵に攻撃されると中断されるので、敵の攻撃目標となっていない状況で使うのが基本だ。ただし、右表の安全ゾーンで攻撃を受けるようにすれば中断しない。また、「ファストキャスト」などで詠唱時間を短縮していると、そのぶんだけ中断ゾーンが短くなる。

◆詠唱時間と中断の仕組み



魔法を使用すると画面左上に「Casting Time」が表示され、80%に到達すると効果が発動する。このうち、攻撃を受けると中断される中断ゾーン(20〜80%)と、中断されない安全ゾーン(0〜20%)がある。

魔法の効果やダメージを減少されるレジストに注意!

レジストとは、魔法のダメージや効果が通常より減ってしまう現象のこと(魔法タイプのWSも含む)。その段階によって呼び方が異なり、効果やダメージが半減することを「ハーフレジスト」、4分の1になることを「クォーターレジスト」、8分の1になるか無効になることを「レジスト」というのだ。ゲーム中では無効となった場合のみレジストと表示されるが、いつもよりダメージが減少していたらレジストされていると判断して間違いない。

レジストを予防するには、右表の対策が肝心。特にレベルと魔法スキルの影響力は高いが、それだけでは格上の敵にはレジストされることがある。このような敵には、装備品やメリットポイントで魔法スキルと魔法命中率を上げておき、さらに敵の耐性を下げるのだ。

◆レジスト対策

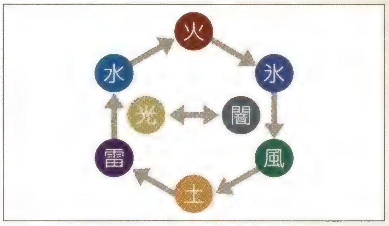
レベルを上げる	魔法命中率を上げる
敵よりレベルが低いと、レジストされやすくなる。キチンとレベルを上げよう。	装備品かメリットポイントで魔法命中率を増加させる。上げる手段は少なめ。
魔法スキルを上げる	**敵の耐性を下げる**
魔法スキルを上限まで上げておくように。それ以降は装備品で高めよう。	歌・忍術などで敵の耐性を下げよう。その属性魔法のレジスト率が低下する。

属性の相関関係を理解する

すべての魔法には属性が設定されていて、それらの属性には相性が存在する。「火は氷に強く、氷は風に強く～雷は水に強く、水は火に強い」とサイクルを描くように、属性ごとに強弱が決まっているのだ。

この相関関係は次のような影響を及ぼす。弱属性に対して強属性の魔法を使うとダメージや命中率が高まり、強属性に対する弱属性の魔法はダメージや命中率が低下する。たとえば、水属性のエレメンタル族に「ファイア」を使うと命中率が低下し、「サンダー」を使うと命中率が上がるのだ。なるべく強属性の魔法を使いたいが、状況によって強属性の魔法を使用しにくいときもある。その場合は相関関係が及ばない属性の魔法を使えばいい。基本的にダメージや命中率が影響しないのだ。

◆属性相関図



曜日か天候と同属性の魔法を使うとダメージアップ！

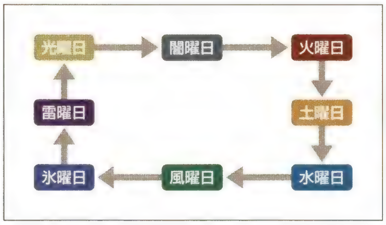
ヴァナ・ディールの曜日8種類と天候8種類には、それぞれ属性がある。これらの属性も魔法に影響を及ぼし、曜日か天候と同属性の魔法ダメージを増加することがあるのだ。

また、属性相関図の弱属性も影響し、曜日か天候の弱属性の魔法ダメージを10%低下させてしまう。このダメージ増減が発生する確率は約33%ほどになる。なお、曜日の移り変わりは属性相関図のサイクルとは異なるので、使う魔法の属性には注意すること。



◀「○輪の帯」などの属性名がついた帯は、曜日や天候の効果を必ず得られる。

◆曜日一覧



◆天候一覧

アイコン	属性	天候名
	火	熱波 灼熱波
	氷	雪 吹雪
	風	風 暴風
	土	砂塵 砂嵐

アイコン	属性	天候名
	雷	雷 雷雨
	水	雨 スコール
	光	オーロラ 神光
	闇	妖霧 闇

◆曜日・天候によるダメージの上昇値

天候＼曜日	影響なし	同属性	弱属性
影響なし	±0%	+10%	−10%
同属性（アイコン1つ）	+10%	+20%	±0%
同属性（アイコン2つ）	+25%	+30%	+15%
弱属性（アイコン1つ）	−10%	±0%	−20%
弱属性（アイコン2つ）	−25%	−15%	−30%

具体例

土曜日＋天候なしの場合
「ストーン」を使用すると曜日と同属性であるため、ダメージが10%上昇することがある。逆に、土曜日の弱属性に当たる「サンダー」を使うと、ダメージが10%減少することがある。

土曜日＋雷雨の場合
土曜日の弱属性になる「サンダー」を使用すると、ダメージが10%下がるが、天候が同属性であるためダメージが25%上がり、最終的に15%のダメージアップを見込める。

同属性の魔法のダメージや命中率を上げる両手棍

両手棍のなかには、魔法のダメージや命中率を上げるものがある。これらを属性杖と呼び、属性杖と魔法の属性が合っているとその効果を必ず得られるのだ。装備変更マクロを活用して、魔法と属性杖の属性が同じになるようにしてから魔法を使おう。これらの装備レベルは51だが、レベル75でも使いつづけられる逸品。全属性ぶんそろえておきたい。

◆属性杖の種類

属性	名称
火	ファイアスタッフ
	バルカンスタッフ
氷	アイススタッフ
	アクィロスタッフ
風	ウィンドスタッフ
	アウスタースタッフ
土	アーススタッフ
	テラスタッフ

属性	名称
雷	サンダースタッフ
	ジュピタースタッフ
水	ウォータスタッフ
	ネプチュンスタッフ
光	ライトスタッフ
	アポロスタッフ
闇	ダークスタッフ
	プルートスタッフ

◆属性杖の効果（NQ品の効果【HQ品の効果】）

- 同属性の魔法ダメージ+10%【+15%】
- 弱属性の魔法ダメージ−10%【−15%】
- 同属性の魔法命中率上昇
- 弱属性の魔法命中率低下
- 同属性の召喚獣維持費−2【−3】
- 弱属性の召喚獣維持費+2【+3】

精霊弱体は属性相関図が干渉しない組み合わせのみ重ねがけ可能

「ドラウン」「ラスプ」「フロスト」「チョーク」「バーン」「ショック」は精霊魔法だが、能力を下げる効果があるため精霊弱体と呼ばれている。これらは属性相関図が影響しないように使うと、複数の効果を発動させられるのだ。たとえば、「ドラウン」なら「ラスプ+フロスト」か「チョーク」と重複する。つまり、属性相関図で水属性の強弱関係が存在しない「土氷」か「風」の組み合わせなら効果が重複するのだ。

◆重ねがけの仕組み



青枠か赤枠の組み合わせなら精霊弱体の効果が重複する。格上の敵には、AGIダウン目的で「ドラウン+ラスプ+フロスト」をかけるといい。なお、この組み合わせ以外の精霊弱体を使うと、発動中の効果が消える。

魔法は高位の魔法に上書きされる

魔法のなかには、同じ効果をもつが名称の異なるものがある。これらの効果はすべて発動するのではなく、基本的に効果が高いものだけ発揮するのだ。例を挙げると、「ポイズン」と「ポイズンII」では「ポイズンII」のみ発動する。

この際、「ポイズン」状態の敵に「ポイズンII」を使うと、「ポイズン」の効果を「ポイズンII」の効果に上書きされる。逆に、「ポイズンII」状態になっていると「ポイズン」の効果が発動しない。この仕組みは遅延効果の「スロウ」と攻撃短縮効果の「ヘイスト」に応用できる。あらかじめ「ヘイスト」状態にしておけば、「スロウ」の効果を受けつけないのだ(例外あり)。

◆主要な魔法の上書き法則

●弱体魔法

ポイズンII ＞ ポイズン ＝ 毒盛の術：壱

パライズII ＞ パライズ ＝ 呪縛の術：壱

ブラインII ＞ 暗闇の術：弐 ＞ ブライン ＝ 暗闇の術：壱

バイオIII ＞ ディアIII ＞ バイオII ＞ ディアII ＞ バイオ ＞ ディア

●遅延・攻撃間隔短縮効果

スロウII ＞ ヘイスト ＞ スロウ ＞ ヘイスガ ＝ リフュエリング

●分身効果

空蝉の術：弐 ＞ 空蝉の術：壱 ＞ ブリンク ＝ 真空の鎧

●ダメージ無効効果

ストンスキン ＞ 大地の守り ＝ 金剛身

●睡眠効果

スリプガII ＝ スリプルII ＝ リポーズ ＞ スリプガ ＝ スリプル ＝ ララバイ ＝ ナイトメア

代表的な弱体・強化魔法の上書き法則をまとめたのが上記の表になる。特に覚えておきたいのが遅延・攻撃短縮効果と睡眠効果の2つ。前者は「ヘイスト」で遅延効果を予防できるが、「スパイダーウェブ」などのスロウに上書きされることもある。後者は「スリプル」のあとに「スリプルII」をかけることで、最長2分30秒近く寝かせられるのだ。

忍術と古代魔法による耐性ダウンを利用しよう

忍術と古代魔法にはダメージと耐性を下げる2つの効果があり、下げられる耐性は使用した魔法属性の強属性になる。この仕組みを利用して、「火→水→雷→土→風→氷」の順に魔法を使用していけば、下げた耐性の属性でダメージを与えられる。仲間と使う順番を決めて、戦闘で実践してみよう。

◆耐性ダウン対応表

属性	忍術	古代魔法	古代魔法II	耐性ダウン
火	火遁の術	フレア	フレアII	水属性
氷	氷遁の術	フリーズ	フリーズII	火属性
風	風遁の術	トルネド	トルネドII	氷属性
土	土遁の術	クエイク	クエイクII	風属性
雷	雷遁の術	バースト	バーストII	土属性
水	水遁の術	フラッド	フラッドII	雷属性

TIPS 累積魔法耐性に注意

NMやHNMなどに魔法攻撃を連続使用すると、累積魔法耐性がつく。これは時間の経過と共に減少していくのだが、魔法ダメージに対して耐性がついてしまう。

◆おもな魔法攻撃

- 精霊魔法、神聖魔法、忍術、魔法系青魔法
- 魔法タイプWS
- 気孔弾、微塵隠れ

「クリアマインド」によるヒーリングの仕組み

MPを回復する基本的な手段がヒーリングになる。15秒後にHPとMPが回復し、それから10秒経つごとにHPとMPが回復していく。MP回復量を上げるには、「クリアマインド」や「ヒーリングMP+」を利用するといい。

右表は「クリアマインド」の段階ごとのMP回復量をまとめたもので、通常はMPを約300回復するのに170秒かかるのだが、「クリアマインド⑤」がだとわずか90秒ですむ。「ヒーリングMP+」の効果は非常に有益なのだ。

◆「クリアマインド」の段階ごとの回復量

段階	MP回復量		習得レベル					
	初期値	加算値	白	黒	赤	召	青	学
なし	12	1	—	—	—	—	—	—
①	15	1	20	15	31	15	24	20
②	18	1	35	30	53	30	46	35
③	21	2	50	45	75	45	61	50
④	24	2	65	60	—	60	66	65
⑤	27	3	—	75	—	75	—	—

「クリアマインド」はヒーリング20秒後の回復量を上げ、さらに10秒経過ごとの回復量を加算値ぶん増加する効果がある。つまり、③段階目なら21→23→25→27と回復していくのだ。

◆経過時間によるMP回復量の違い

経過時間	なし		クリアマインド①		クリアマインド②		クリアマインド③		クリアマインド④		クリアマインド⑤	
	回復値	累計値	回復値	累計値	回復値	累計値	回復値	累計値	回復値	累計値	回復値	累計値
15秒	12	12	15	15	18	18	21	21	24	24	27	27
25秒	13	25	16	31	19	37	23	44	26	50	30	57
35秒	14	39	17	48	20	57	25	69	28	78	33	90
45秒	15	54	18	66	21	78	27	96	30	108	36	126
55秒	16	70	19	85	22	100	29	125	32	140	39	165
65秒	17	87	20	105	23	123	31	156	34	174	42	207
75秒	18	105	21	126	24	147	33	189	36	210	45	252
85秒	19	124	22	148	25	172	35	224	38	248	48	300
95秒	20	144	23	171	26	198	37	261	40	288	51	351
105秒	21	165	24	195	27	225	39	300	42	330	54	405
115秒	22	187	25	220	28	253	41	341	44	374	57	462
125秒	23	210	26	246	29	282	43	384	46	420	60	522
135秒	24	234	27	273	30	312	45	429	48	468	63	585
145秒	25	259	28	301	31	343	47	476	50	518	66	651
155秒	26	285	29	330	32	375	49	525	52	570	69	720
165秒	27	312	30	360	33	408	51	576	54	624	72	792
175秒	28	340	31	391	34	442	53	629	56	680	75	867
185秒	29	369	32	423	35	477	55	684	58	738	78	945
195秒	30	399	33	456	36	513	57	741	60	798	81	1026
205秒	31	430	34	490	37	550	59	800	62	860	84	1110
215秒	32	462	35	525	38	588	61	861	64	924	87	1197
225秒	33	495	36	561	39	627	63	924	66	990	90	1287
235秒	34	529	37	598	40	667	65	989	68	1058	93	1380
245秒	35	564	38	636	41	708	67	1056	70	1128	96	1476
255秒	36	600	39	675	42	750	69	1125	72	1200	99	1575
265秒	37	637	40	715	43	793	71	1196	74	1274	102	1677

BAD STATUSES

状態異常

敵は魔法や特殊技でさまざまな状態異常を発生させてくる。これらを治さずにいるとパーティメンバーの行動が大きく制限されてしまうので、すばやく治して戦闘を円滑に行えるようになりたい。

ログウィンドウに表示させれば治すのは簡単

どの状態異常にかかったのか把握できれば、それらを治すのは簡単。右表のチャットフィルターをOFFにして、ログウィンドウに表示させよう。敵の特殊技を覚えていなくても、誰がどの状態異常になったのかわかる。

◆OFFにしておきたいチャットフィルター

- 自身が関係するエフェクトの開始
- 自身が関係するエフェクト効果
- パーティが関係するエフェクトの開始
- パーティが関係するエフェクト効果
- 戦闘中のNPCが関係するエフェクトの開始
- 戦闘中のNPCが関係するエフェクト効果

◆状態異常の効果と治療法

アイコン	属性	名称	効果	治療法
	火	悪疫	MPとTPにスリップダメージを受け、ヒーリングしてもHPやMPが回復しなくなる	ウィルナ 万能薬
	火	病気	ヒーリングしてもHPやMPが回復しなくなる	ウィルナ 万能薬
	氷	バインド	その場から移動できなくなる。方向転換することは可能だが、入力した方向には向かない	イレース
	氷	麻痺	たまに攻撃や魔法詠唱、アビリティの使用などができなくなる	パラナ 万能薬
	風	静寂／沈黙	魔法がいっさい使用できなくなる。効果時間の長い、沈黙という状態異常もある	サイレナ やまびこ薬
	風	ヘヴィ	移動速度が遅くなり、回避率が下がる。効果が低いものは「とんずら」で上書きできる	イレース とんずら
	土	エレジー	攻撃間隔と魔法の最詠唱時間が長くなる。「スロウ」の効果と重複する	イレース
	土	スロウ	攻撃間隔と魔法の再詠唱時間が長くなる。効果が低いものは「ヘイスト」で上書きできる	イレース ヘイスト
	土	石化	身体が石になって行動できなくなる	ストナ
	雷	スタン	短時間ながら行動できなくなる	−
	水	毒	HPにスリップダメージを受ける	ポイゾナ 毒消し
	光	ディア	防御力が一定量ダウンし、HPにスリップダメージを受ける	イレース
	光	フラッシュ	短時間著しく命中率が低下し、時間が経過するごとに効果が減少する	イレース
	光	魅了／トード	敵に操られて勝手に仲間を攻撃してしまう。さらに、仲間からの攻撃も受けてしまう	時間経過

アイコン	属性	名称	効果	治療法
	光	レクイエム	HPにスリップダメージを受ける	イレース
	闇	暗闇	物理攻撃の命中率が下がる	ブライナ 目薬
	闇	呪い／呪詛	最大HPと最大MPが減り、移動速度が遅くなる。効果の強い呪詛というものもある	カーズナ 聖水
	闇	睡眠	眠ってしまい、移動も攻撃もできなくなる。強い睡眠だとダメージを受けても起きない	ダメージ ケアル
	闇	テラー	移動、攻撃、魔法、アビリティなどの行動がいっさいとれなくなる	時間経過
	闇	バイオ	攻撃力が一定量ダウンし、HPにスリップダメージを受ける	イレース
	闇	死の宣告	10カウント（約10秒）後に戦闘不能になる。なお、治療法が効かないこともある	カーズナ 聖水
	−	アムネジア	WS、アビリティ、ペットコマンドが使用不可になる	時間経過
	−	衰弱	最大HPと最大MPが大幅に減り、スロウの効果も受ける	5分経過
	※1	精霊弱体	パラメータがダウンし、HPにスリップダメージを受ける。パラメータは徐々に回復するものもある	イレース
	−	装備変更不可	武器や防具を装備変更することができなくなる	時間経過
	※2	能力ダウン	特定のパラメータがダウンする。パラメータは徐々に回復するものもある	イレース
	−	Maxダウン	HP、MP、TPの最大値が減少する	イレース

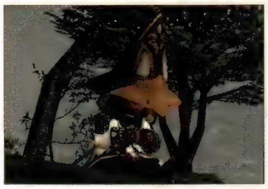
※1 「バーン」は水、「フロスト」は氷、「チョーク」は風、「ラスプ」は土、「ショック」は雷、「ドラウン」は水属性になる
※2 STR・攻撃力ダウンは水、DEX・命中率ダウンは土、VIT・防御力ダウンは風、AGI・回避率ダウンは氷、INTダウンは火、MNDダウンは雷、CHRダウンは闇属性になる

衰弱中に戦闘不能になるとペナルティが発生

最大HPとMPが減少し、スロウ効果を受ける衰弱。この状態のときにもう一度戦闘不能となったあと蘇生すると、さらに強力な衰弱になってしまう。そのため、衰弱状態のときは安全な場所で待機すること。ふたたび戦闘不能になると、かえって回復に時間がかかる。

◆強力な衰弱のペナルティ

- 攻撃力が低下する
- 攻撃間隔と魔法の再詠唱時間が長くなる
- 魔法攻撃力が低下する
- 飛命と飛攻が低下する



◀衰弱中はヒーリングしておこう。衰弱が治ってから座るより早く回復できる。

SKILL CHAIN AND MAGIC BURST

連携とマジックバースト

タイミングよくWSを使うことで連携が発生し、その直後に魔法を発動させるとマジックバーストが発生する。どちらもパーティ戦闘の醍醐味といえるシステムなので、これらを使いこなせるようになろう。

WSの組み合わせと使うタイミングがカギ

連携を発生させるには2つのポイントを抑えておけばいい。1つ目はWSの種類で、連携を発生させられる特定の組み合わせを覚えておくのだ(P.380)。2つ目はWSを使うタイミング。1人目がWSを使用し、そのエフェクトが消えてから約2～4秒後に2人目がWSを使うといい。事前にWSを使うメンバーと順番を決めておけば、必ず成功するはずだ。

◆連携の概要

1人目のWSが発動 → 2人目のWSが発動 → 連携発生! → 3人目のWSが発動 → 連携発生!

- WSのエフェクト消失後約2～4秒以内
- WSの組み合わせとタイミングが合っている
- WSのエフェクト消失後約2～4秒以内
- WSの組み合わせとタイミングが合っている

◆連携とMBの流れ






事前にWSと順番を決めておこう

WSの組み合わせと使うとタイミングを間違えなければ、連携を必ず発生させることができる。そのためには、あらかじめ誰がどの順番でWSを使うのか決めておくのが肝心だ。また、戦闘中でもスムーズに連絡できるように、下記のマクロと登録しておこう。わざわざタイピングしていると刻一刻と変化する状況に対応できず、パーティメンバーの状態を把握するのも難しい。誰もが理解できる報告こそ肝要なのだ。

◆連携用マクロの設定例

TP確認用

/party【連携】○番 WS名 現在のTPは<tp>

現在のTPを報告するマクロ。○には順番を記入しておこう。また、重要な単語は補完しておくといい。

準備完了の合図用

/party【連携】○番【準備完了!】

TPが100以上溜まり、WSを使用できるようになったら、この合図でパーティメンバーに伝えよう。

WS使用

/party【連携】○番 WSを撃ちます! <call>

WSを使用したことを連絡し、次に撃つタイミングをわかりやすくする合図。<call>はなくてもいい。

不意打ち確認用

/party【不意打ち】【準備準備完了!】

ジョブによっては、アビリティ使用後にWSを発動することも。アビリティを使えるかどうかの確認用に。

WSの干渉に注意

連携を発生させたら、魔法が発動するまでほかのWSを使わないようにしたい。ほかのWSを使用すると、MBが絶対に成功しないのだ。連携後にWSを使うときはMBが成立してからにすること。なお、MB前に使っても平気なWSもある。これらはMBに干渉しないため、どのタイミングで撃っても大丈夫。

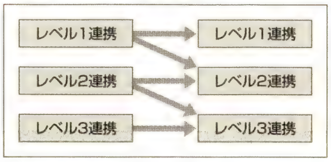
◆連携の属性がないWS

種類	名称	スキル	使用制限
短剣	エナジースティール	150	–
	エナジードレイン	175	EX
片手剣	スピリッツウィズイン	175	–
片手棍	スターライト	100	–
	ムーンライト	125	EX
	ミスティックブーン	–	ミ
両手棍	スピリットテーカー	215	–

敵の弱点を突ける連携を発生させよう

連携は14種類あり、それぞれに属性が設定されている。これらは追加ダメージがレジストされることがあるため、なるべく相手の弱点を突ける属性を発生させるといい。また、連携の種類によってレベルが存在する。レベルは連携を連続で発生させるときに関係し、レベル1連携からはレベル1か2連携、レベル2連携からレベル2か3連携を発生させられるのだ。つまり、溶解→核熱→光とつなげられるが、その逆の組み合わせでは発生しない。また、レリック武器専用のWSなら、レベル3連携からレベル3連携を発動できる。

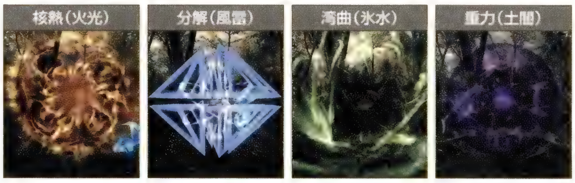
◆連携のレベルによる組み合わせ



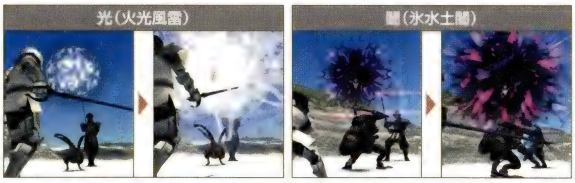
◆レベル1連携の種類（カッコ内は連携の属性を示す）



◆レベル2連携の種類（カッコ内は連携の属性を示す）



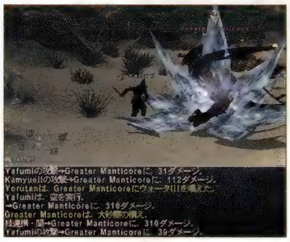
◆レベル3連携の種類（カッコ内は連携の属性を示す）











追加ダメージも強力

連携を発生させると追加ダメージを与えられる。その値は連携を発生させたWSのダメージが基準になり、連携のレベルと連携数の組み合わせによって最終的な追加ダメージが決まるのだ。たとえば、「クロスリーパー」で連携レベル3の闇を2連携で発生させた場合、「クロスリーパー」のダメージが1000なら、追加ダメージも1000になる。

◆レベルと連携数による追加ダメージ

連携レベル	連携数		
	2連携	3連携	4連携以上
1	50%	60%	75%
2	60%	75%	100%
3	100%	150%	200%

魔法の効果を上げるマジックバースト

連携が発生しているときに、連携の属性と同属性の魔法を発動させるとMBが発生する。この現象にはダメージと命中率が大幅に増加する効果があり、およそ連携が発生してから約2〜4秒以内に魔法を発動させるとMBになるのだ。魔法の系統によって詠唱時間が異なるので、詠唱時間から逆算して魔法を唱えるタイミングを変えよう。低位の魔法なら遅めに、高位の魔法なら早めに詠唱を開始するのだ。この一連の流れを成功させれば、「とてもとても強そうな相手」といえども一瞬で倒すこともできる。

◆連携の属性に対応するおもな魔法

属性	連携の種類			MB可能なおもな魔法
	レベル1	レベル2	レベル3	
火	溶解	核熱	光	ファイア、バーン
光	貫通			バニシュ、ホーリー
風	炸裂	分解		エアロ、サイレス
雷	衝撃			サンダー、ショック
水	振動	湾曲	闇	ウォータ、ポイズン
氷	硬化			ブリザド、パライズ
土	切断	重力		ストーン、スロウ
闇	収縮			ドレイン、アスピル

◆系統ごとの詠唱タイミング

系統	詠唱時間	詠唱開始のタイミング
I系	1.5〜3秒	連携のエフェクト発生時
ガI系	2.5〜4秒	
II系	3.25〜4.75秒	締め役のWSのエフェクト終了時
ガII系	4.25〜6秒	
III系	5.25〜6.75秒	締め役のWSの発動時
ガIII系	6.25〜7.75秒	
IV系	7〜8.5秒	トス役のWSのエフェクト終了時
古代II系	10秒	トス役のWSの発動時
古代	17.75〜19秒	トス役のWSが発動する約4秒前

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

MONSTERS

モンスター

冒険者と死闘を繰り広げているモンスターたち。ヴァナ・ディールにはさまざまなモンスターが生息しているが、彼らの行動や習性には一定の法則性がある。これらを理解して、移動や戦闘に役立ててほしい。

敵の行動タイプを知ろう

敵には攻撃的なものもいれば、保守的なものもいる。これらを分類しているのが行動タイプだ。攻撃的なものをアクティブと呼び、冒険者を見つけると襲ってくる。一方、保守的なものをノンアクティブといい、こちらから攻撃しないかぎり手を出してこない。これらの習性を知り、無用な戦闘を避けよう。

◆行動タイプの特徴

アクティブ	ノンアクティブ	リンク
見つかると、敵の方から攻撃をしかけてくるタイプ。すぐに対象を選択して、戦闘態勢に移ろう。基本的に「練習相手にもならない」と表示される敵には襲われないが、ヒーリングしていたり、感情表現のくつろいで座る(/sit)をしていると攻撃してくる。	敵に見つかっても、襲いかかってこない行動タイプ。攻撃しないかぎり安全なので、こちらの好きなタイミングで攻撃をしかけられるのが利点だ。なお、Serketなど、ノンアクティブのNMも存在する。また、ノンアクティブのことをパッシブと表現することも。	リンクとは、同族の敵が戦闘していることに気づくと参戦してくる行動タイプのこと。リンクするものであれば、アクティブとノンアクティブにかかわらず襲いかかってくる。対処法は同族の敵から離れたところで戦うこと。ただし、強制的にリンクする敵もいる。

感知方法に入らなければ襲われない

敵がこちらを発見する方法を感知方法と呼び、その種類によって感知範囲が異なる。範囲内に入らなければ襲われないので、視覚感知の敵なら背後を通れば安全なのだ。また、「スニーク」と「インビジ」には感知方法を遮断する効果がある。この状態であれば、範囲内に入っても気づかれない。安全に移動するときの必須手段といえる。



▲感知方法を複数もっている敵もいる。襲われないためには、すべての感知方法を遮断すればいい。

◆感知方法の種類と対策

視覚感知



対策
- アイテム:プリズムパウダー、レインボーパウダー
- 魔法:インビジ、遁甲の術
- アビリティ:かくれる、カモフラージュ、スペクトラルジグ

解説
敵が向いている方向から扇状が感知範囲になる。敵の側面や背後にいても気づかれないため、敵の向きに注意すれば攻撃されずに通り抜けられる。また、視線を遮るものがあれば、感知範囲内でも見つからない。建物や地形などの障害物の影に隠れていれば気づかれないのだ。なお、ヴァナ・ディールの時間によって明視と暗視に分類されるものもいる。明視なら明るいときに範囲が広がり、暗視なら暗いときに広がるのだ。

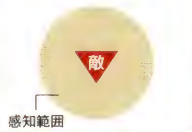
聴覚感知



対策
- アイテム:サイレントオイル
- 魔法:スニーク、物見の術:壱
- アビリティ:スペクトラルジグ

解説
聴覚感知は音に反応する感知タイプ。敵の周囲が感知範囲になるため、視覚感知のように背後を移動しても見つかってしまう。ただし、範囲は狭いので、離れたところを通行すれば安全だ。なお、クゥダフ族やサハギン族のように、眼がついている敵でも聴覚感知のみの敵もいる。この感知方法は種族ごとに覚えた方がいい。

魔法感知



対策
- 敵の近くで白魔法、黒魔法、召喚魔法、青魔法を使用しない

解説
その名が示すとおり、魔法の詠唱に反応するタイプ。感知範囲が広く、視認できない距離からでも襲いかかってくることもある。ただし、忍術と歌には反応しないので、これらの魔法を使っても平気だ。また、魔法感知をもつものの多くは聴覚感知もある。それらの敵の近くを移動するときは、薬品の「サイレントオイル」か「物見の術:壱」を使おう。

生命感知



対策
- HPを76%以上(表示色は白)まで回復する

解説
アンデッド系の多くがもっている感知方法。キャラクターのHPが75%以下になると反応されるようになり、HPの残量が下がるほど感知範囲が広くなる。生命感知を遮断する魔法や薬品はないため、HPを76%以上に回復しておくこと。また、生命感知をもつ敵の近くで蘇生すると確実に見つかるので、事前に敵を倒しておこう。

アビリティ感知



対策
- 敵の近くでアビリティ、ペットコマンド、WSを使用しない

解説
アトルガンエリアに生息する敵がもつ特徴的な感知方法。敵の全方位が範囲となっており、その範囲中でアビリティを使用すると見つかってしまう。また、ペットコマンドとWSもアビリティに含まれるため、感知内では使わないように。ちなみに、遠隔攻撃はアビリティから選択できるコマンドだが、これだけは使用しても大丈夫だ。

「嗅覚」と「見破り」にも気をつけよう

敵が冒険者を追跡する方法の1つが嗅覚。これをもつ敵はPCの臭いを頼りに追いかけてくる。魔法の「デオード」や薬品の「デオドライザー」で消臭すれば、敵の追跡を振り切ることができるのだ。また、池や川を通行したり、雨が降ったりすると臭いが消えて、敵の追跡を振り切れることがある。

敵のなかには知覚遮断効果が効かないものもいる。この特性を見破りと呼び、範囲に入ると確実に襲われてしまう。しかしながら、見破りが有効なのは視覚と聴覚感知の2つ。視覚なら側面や背後を、聴覚なら離れたところを移動すれば反応されない。それが無理なときは、倒して道を切り開くしかないだろう。

◆見破りをもつおもな種族

インプ族	トロール族 ※1	マメット族
ギア族	ハイドラ族	メロー族 ※3
シンカー族	ヒッポグリフ族	ユブヒ族
ゼデー族	フワボ族	ヨヴラ族
ソウルフレア族	ベミデ族	ラミア族 ※3
タウルス族	ポロッゴ族	ワモーラ族(成虫)
チャリオット族	マムージャ族 ※2	ワンダラー族

※1 ハルブーン深部にいるもののみ　※2 マムーク深部にいるもののみ
※3 アラパゴ暗礁域深部にいるもののみ

敵が攻撃する対象を決める敵対心

敵の攻撃対象を決める要素が敵対心になる。これは敵に与えたダメージや、味方を回復した量に応じて上昇し、敵対心がもっとも高いキャラクターを攻撃してくるのだ。この敵対心をコントロールすることが、パーティ戦闘では大切。盾役はアビリティや魔法などを駆使して敵対心を高め、アタッカー役や回復役はそれより上回らないように行動するのだ。

◆敵対心が増減するおもな行動

増加	減少	リセット
敵を攻撃する(ダメージ量に応じて増加) アビリティを使用する 魔法を使用する 敵対行動をとった敵の近くでヒーリングする 敵対行動をとった味方に魔法を使用する 敵対行動をとった味方を回復する(回復量に応じて増加)	ダメージを受ける 敵の攻撃を「空蝉の術」で回避する 時間が経過する 「ハイジャンプ」を使用する 「スーパージャンプ」を使用する	エリア移動する 戦闘不能になる 「かくれる」が成功する(視覚感知の敵のみ) 「なだめる」が成功する

揮発タイプと累積タイプの違い

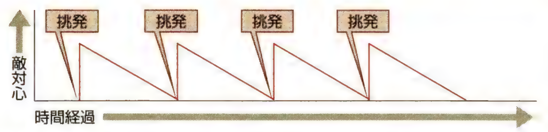
敵対心には時間の経過によって減少していく揮発タイプと、受けたダメージ量に応じて減少する累積タイプがある。厳密に分かれているわけではなく、ほとんどの行動には両方のタイプがあると考えて差し支えない。盾役の場合、揮発タイプだけでは敵を継続的に引きつけるのは困難なので、揮発タイプの行動を繰り返しつつ、累積タイプでいかに敵対心を高められるかが課題になる。盾役であっても、ダメージを与えることは意外と重要だ。



▲敵対心を上げやすくするものや上がりにくくする装備品もある。パーティの役割によって使いわけよう。

◆揮発タイプと累積タイプのイメージ図

揮発タイプ

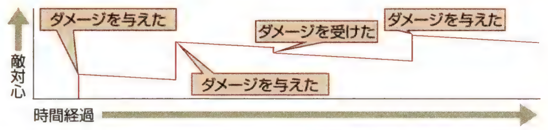


揮発タイプのうち、もっとも代表的なものが「挑発」。使用した瞬間に敵対心が一気に上昇し、時間が経過するごとに減少していく。敵対心+の装備品を身に付けていれば、減少しにくくなる。

おもな揮発タイプの行動

- 挑発
- ケアル
- ウォークライ
- ランパート
- フラッシュ
- スタン

累積タイプ



ダメージ、弱体魔法、歌などが累積タイプになり、敵対心は時間経過によってゆるやかに減少していく。一気に高めることは難しいが、上げてしまえば敵の攻撃を長期間引き受けられる。

おもな累積タイプの行動

- 敵にダメージを与える
- ブライン
- スリプル
- バインド
- ララバイ

敵の行動範囲を示す生息域

生息域とは敵の活動範囲のこと。敵はこの範囲内を巡回しているが、戦闘状態になると生息域から離れても追いかけてくる。そして、攻撃対象が戦闘不能になるかエリア移動すると消滅するのだ。ただし、NMは生息域から出ても消えず、その場から生息域へもどろうとする。消失までのあいだ、通常の敵なら近づいても平気だが、NMは襲いかかってくることもあるため無闇に近寄らないように。

◆生息域内外の出現方法



※ NMは生息域外でも消滅しない

占有状況によって敵名の色が変化

占有状況とは、敵が誰と戦闘しているのかを色で示したもののこと。名前が黄色なら誰にも占有されていないフリーの状態、赤色ならパーティメンバーが戦闘中、紫色はほかのパーティが戦闘しているといった具合だ。なお、アイテムをトレードして出現する敵や釣りで現れた敵は、すでに赤色の状態になる。つまり、その敵と必ず戦えるというわけだ。

◆占有状態と敵名の色

敵名の色		占有状況
黄	Puck	誰にも占有されていない状態
赤	Puck	パーティメンバーが占有している状態
紫	Puck	ほかのプレイヤーが占有している状態
赤紫	Puck	アライアンスメンバーが占有している状態
橙	Puck	救援要請状態。誰でも攻撃できるが、戦利品や経験値は得られない



◀橙色は救援要請の意味。誰かが助けを求めているので、気がついたらすぐに助けにいこう。

敵が使用する固有の技に注意しよう

敵にもTPがあり、それが100以上溜まると特殊技を使うようになる。特殊技は種族固有の技で、ダメージを与えたり、状態異常を発生させたり、両方の効果があったり、さまざまな効果があるのだ。これらの特殊技をいかにして防ぐかが戦闘の秘訣。特殊技の効果を覚えて、「プロテス」や「シェル」で受けるダメージを軽減したり、バ系でレジスト率を上げたりしていこう。ただし、NMは通常の敵と同じ特殊技を使用することがあっても効果が異なったり、まったく別の特殊技を使うこともある。この場合はNMごとに対処するしかない。



◀「モクシャ」があると敵に与えるTPが減少し、特殊技の回数を減らせる。

◆特殊技の効果範囲

単体



攻撃対象が1人のみの特殊技。1回攻撃のものもあれば、複数回攻撃のものもある。防御力の高いナイトが受けるか、「空蝉の術」で回避すれば問題ない。

前方



扇状に効果がおよぶ特殊技。範囲内にいる複数のキャラクターが対象になるため、盾役のみ敵の正面に立つようにしよう。それ以外は敵の側面か後方へ。

範囲



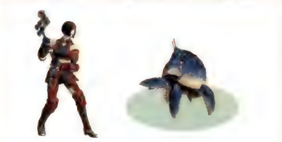
敵の周囲円状に効果がある。前衛が受けるのはしかたないが、後衛は敵から離れていれば受けずにすむ。前衛への回復は範囲効果の「ケアルガ」がオススメ。

範囲(対象範囲)



敵の攻撃対象となっているキャラクターの周囲に効果があるタイプ。攻撃対象のキャラクターとほかのキャラクターが別方向に移動すれば、被害を抑えられる。

敵自身



使用した敵自身にのみ効果がある。防御力や回避率などを上げられると不利な状況になってしまう。「ディスペル」や「フィナーレ」ですぐに消去すること。

敵範囲



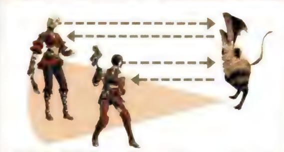
敵自身とその周囲にいる敵が効果対象。基本的に同種族の敵にしか影響しないので、同族がリンクしたときは戦闘中の敵から離れたところで寝かせればいい。

視線(単体)



特殊技発動時に、敵と向かい合っていると効果が発動する。「モータルレイ」など発動時間が長いものであれば、後ろを向くことでよけられるのだ。

視線(範囲)



視線の範囲バージョン。「ヤーン」などは敵の側面や背後にいても、効果が発動する。敵の死角といえども安心しないで、発動時に背を向けること。

魔法や移動で特殊技を回避することもできる

特殊技に対して有効な手段が2つある。1つ目は「ブリンク」「空蝉の術」「心眼」などで、特殊技を回避すること。すべてをよけられるわけではないが、敵が使う特殊技のいくつかは無効化できる。2つ目は特殊技の範囲外に避難する方法。「怒りの一撃」や「パワーアタック」などは、特殊技が発動してから後ろに移動してもよけられるのだ。また、スタン効果の魔法やWS、アビリティで止めるのもあり。

◆攻撃手段ごとの回避判定

攻撃手段	回避判定		
	空蝉の術	ブリンク	心眼
近接攻撃	◎	○	◎
遠隔攻撃	◎	○	◎
魔法(単体)	◎	○	△
魔法(範囲)	×	×	△
特殊技(単体)	◎	○	◎
特殊技(前方)	△ or ス	○ or △ or ×	△ or ×
特殊技(視線)	△	△	△
特殊技(範囲)	× or ス	×	×

記号の見方

◎=回避可能
○=一定確率で回避可能
△=効果は残るが、特殊技の効果は受ける
ス=効果が消えるかどうかは忍術スキルで判定される
×=効果がすべて消えて、ダメージを受ける

MACRO FUNCTION

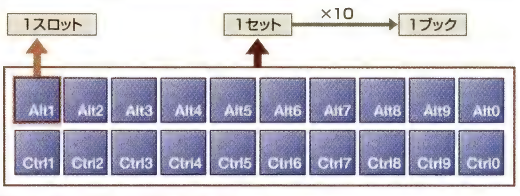
マクロ機能

プレイヤーの多くが一つひとつの行動をいちいち選択しているわけではない。実は複数のテキストコマンドを実行するマクロを活用しているのだ。何度も繰り返す動作は、マクロに登録しておくと便利で正確。

マクロの登録可能数は全部で4000個

記入しておいたテキストコマンドを実行するマクロ。これに登録できる数はなんと4000。マクロの単位はマクロ1つを1スロット、10スロットを1セット、10セットを1ブックとなる。もっとも大きい単位のブックは20個あるため、1つのジョブにつきブック単位で編集するといいだろう。ブックの名称を変えられるので、ジョブの略称にすれば一目瞭然だ。

◆マクロの単位



◆パレットの切り替え方

PS2
L2ボタン or R2ボタンを押しながら方向キーの上下

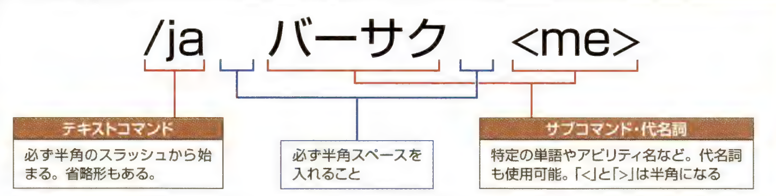
Xbox 360
LB or RBを押しながら↑↓

PC(パソコン)
Ctrl or Altを押しながら↑↓

マクロの編集方法を覚えよう

マクロ編集で1つのスロットを選択すると、6つの項目が表示される。そして、上から順に右記のようにテキストコマンドを登録すれば編集完了。そのマクロを実行すれば、テキストコマンドに対応した行動を行うのだ。6つまで登録できるので、「攻撃目標の選択→攻撃→対象を報告」といった複数の動作を1回のマクロ操作で行うことも可能だ。

◆マクロの書式



◆マクロ設定例

/ma ケアルIII <stpc>
/equip main ライトスタッフ

回復する対象が毎回異なるときは、<stpc>で選べるようにしておこう。また、「ケアルIII」とケアル回復量を上げる装備を一緒に登録しておくと便利。

/ja かばう <stpc>
/p <lastst>をかばいます。私の後ろへ

「かばう」を実行し、その対象をパーティ会話で報告。誰に対して使用したのかわかるうえに、「かばう」の効果を得るための方法を説明する親切マクロ。

/ma プロテア <me>
/wait 5
/ma シェルラ <me>

詠唱中にほかの魔法は使えない。/wait 5でいったんマクロを止めて、詠唱後に次の魔法を唱えるのだ。

サーバー保存を利用して異なる環境でも快適プレイ

キャラクター選択画面で右記の操作をすると、マクロの保存・読み込み・削除を行える。これを利用すれば、異なる環境でも同じマクロを使いこなすことが可能だ。つまり、PS2で設定したマクロを保存しておき、PCのキャラクター選択で読み込めばPS2のマクロを利用できる。ちなみに、コンフィグの設定やマーカーの位置と名前なども保存される。

◆マクロの保存・読み込み・削除方法

保存	読み込み	削除
PS2 L1ボタン+L3ボタン	PS2 R1ボタン+R3ボタン	PS2 L2ボタン+L3ボタン+R2ボタン+R3ボタン
Xbox 360 LB+左スティックボタン	Xbox 360 RB+右スティックボタン	Xbox 360 LT+RT+左スティックボタン+右スティックボタン
PC(パソコン) Shift+Alt+Ctrl+B	PC(パソコン) Shift+Alt+Ctrl+R	PC(パソコン) Shift+Alt+Ctrl+D

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

マクロ編集に必要なテキストコマンドを覚えよう

テキストコマンドは、キャラクターの動作を文章化したもの。攻撃は/attack、魔法は/majic、WSは/wsといったように、あらゆる行動がテキスト化されているのだ。正式名称と略称のどちらで登録しても発動するので、自分の使いやすい方を登録しよう。

◆ヘルプの使い方

/?	/? テキストコマンドの一部	/? テキストコマンド
上記のテキストコマンドを実行すると、テキストコマンドの一覧がすべて表示される。	入力したアルファベットが含まれるテキストコマンドを表示。単語のつづりを知りたいときに使おう。	テキストコマンドの説明を表示する。サブコマンドがあるものは、その単語と意味も表示される。

◆おもなテキストコマンド一覧

分類	テキストコマンド	サブコマンド	内容
チャット関連	/chatmode /cm	/cm s	デフォルトの会話モードをsayにする
		/cm p	デフォルトの会話モードをpartyにする
		/cm l	デフォルトの会話モードをlinkshellにする
		/cm t【対象】	デフォルトの会話モードを【対象】宛のtellモードにする
	/echo	/echo【文章】	自身だけに【文章】を表示する
	/emote /em	/em【文章】	【文章】を感情表現として周囲に表示する
	/linkshell /l	/l【文章】	リンクシェル内に【文章】を発言する
	/nominate /propose	/nominate【会話モード】【設問】【選択肢】(最大8個まで)	【会話モード(say、shout、party、linkshell)】で指定した対象、あるいは範囲に【設問】と【選択肢】を発言して、投票を開始する。投票は/voteで行う。再度/nominateを実行すると投票を締め切り、結果発表が表示される
	/party /p	/p【文章】	パーティとアライアンス内に【文章】を発言する
	/say /s	/s【文章】	自分の周囲に【文章】を発言する
	/shout /sh	/sh【文章】	広範囲に【文章】を発言する
	/tell /t	/t【対象】【文章】	【対象】に【文章】を発言する
	/vote	/vote	/nominateの【設問】を確認する
		/vote【選択番号】	/nominateの【設問】に対して、【選択肢】を選んで投票する
		/vote【対象】【選択番号】	対象の発言した/nominateの【設問】に対して、【選択肢】を選んで投票する
戦闘関連	/assist /as	/as【対象】	【対象】が戦闘している敵にターゲットカーソルを合わせる(【対象】が戦闘中のみ)
	/attack /a	/a on	オートアタックを開始する
		/a off	オートアタックを解除する
		/a	上記の2つの状態を切り替える
	/attackoff	/attackoff	オートアタックを解除する
	/autotarget	/autotarget on	ターゲット自動変更モードを有効にする
		/autotarget off	ターゲット自動変更モードを解除する
		/autotarget	現在のモードを表示する
	/battlebgm	/battlebgm on	自分自身が戦闘状態のとき、バトルサウンドを再生させる
		/battlebgm off	自分、または仲間が戦闘状態のとき、バトルサウンドを再生させる
		/battlebgm	onとoffを切り替える
	/equip	/equip【部位】【アイテム名】	指定した【部位】に【アイテム名】を装備する(【部位】はP.030参照)
		/equip【部位】	指定した【部位】の装備を外す
	/heal	/heal on	ヒーリングを実行する
		/heal off	ヒーリングを解除する
		/heal	ヒーリングの実行と解除を切り替える
	/help /h	/h	救援要請を出す
	/ignorepet	/ignorepet on	自分のペット以外にターゲットカーソルを合わせられないようにする
		/ignorepet off	自分のペット以外にターゲットカーソルを合わせられるようにする(初期設定)
		/ignorepet	現在の状態を表示する
	/item	/item【アイテム名】【対象】	【対象】に【アイテム名】を使用する
	/lockon	/lockon	ターゲットカーソルをロックオンにする。ロックオン状態の場合は解除する
	/jobability /ja	/ja【ジョブアビリティ名】【対象】	【対象】に【ジョブアビリティ名】を使用する。ペットコマンドも発動する

分類	テキストコマンド	サブコマンド	内容
戦闘関連	/magic /ma	/ma【魔法名】【対象】	【対象】に【魔法名】を使用する。歌、忍術も発動する
	/ninjutsu /nin	/nin【忍術名】【対象】	【対象】に【忍術名】を使用する
	/pet	/pet【ペットコマンド名】【対象】	【対象】に【ペットコマンド名】を使用する
	/recast	/recast【ジョブアビリティ名】	【ジョブアビリティ名】の再使用間隔を自分だけに表示する
		/recast【魔法名】	【魔法名】の再詠唱時間を自分だけに表示する
	/shoot /range /ra /throw	/ra【対象】	【対象】に遠隔攻撃をする
	/song /so	/so【歌名】【対象】	【対象】に【歌名】を使用する
	/target /ta	/ta【対象】	【対象】にターゲットカーソルを合わせる
	/targetpc	/targetpc	自分からもっとも近い位置にいるPCにターゲットカーソルを合わせる
	/targetnpc	/targetnpc	自分からもっとも近い位置にいる敵やNPCにターゲットカーソルを合わせる
	/weaponskill /ws	/ws【ウェポンスキル名】【対象】	【対象】に【ウェポンスキル名】を使用する
パーティ関連	/alliancecmd /acmd	/acmd add【対象】	【対象】をアライアンスに誘う(【対象】はリーダーのみ)
		/acmd leave	アライアンスから離脱する
		/acmd kick【対象】	【対象】をアライアンスから強制離脱させる(リーダーのみ)
		/acmd breakup	アライアンスを解消する
	/anonymous /anon	/anon on	名前以外の情報をサーチに表示させない
		/anon off	名前以外の情報もサーチに表示させる
		/anon	上記の2つの状態を切り替える
	/autogroup /ag	/ag on	おまかせ編成の希望を出す
		/ag off	おまかせ編成の希望を取り消す
		/ag	上記の2つの状態を切り替える
	/automove	/automove	オートラン状態にする
	/decline	/decline	パーティやアライアンスからの誘いを断る
	/follow	/follow	ターゲットカーソルをロックオンしている対象に自動追従する
	/invite /inv	/inv on	パーティ参加希望を出す
		/inv off	パーティ参加希望を取り消す
		/inv	上記の2つの状態を切り替える
	/join	/join	パーティやアライアンスからの誘いを承諾して加入する
	/partycmd /pcmd	/pcmd add【対象】	【対象】をパーティに誘う
		/pcmd leave	パーティから離脱する
		/pcmd kick【対象】	【対象】をパーティから強制離脱させる(リーダーのみ)
		/pcmd breakup	パーティを解散する(リーダーのみ)
	/seacom /sc	/sc【行番号】【文字列】	指定した【行番号】に【文字列】を仮登録する(P.030)
	/seacomup /scu	/scu【カテゴリー名】【内容番号】	/scで仮登録した【文字列】を【カテゴリー名】と【内容番号】と一緒にサーチコメントに反映させる(P.030)
	/search /sea	/sea【検索条件】	【検索条件】に該当するPCをサーチする(【検索条件】はP.030)
メニュー関連	/away	/away	オンラインステータスを「席を外す」状態にする
	/bank	/bank	モグ金庫確認を開く
	/befriend	/befriend【対象】	【対象】に「友達になろうよ」というメッセージを送信する(フレンド登録の申込)

分類	テキストコマンド	サブコマンド	内容
メニュー関連	/besiegemap /bmap	/bmap	リージョン情報のビシージ画面を表示する
	/campaignmap /cmap	/cmap	リージョン情報のカンパニエ画面を表示する
	/check /c	/c【対象】	【対象】を調べる
	/clock	/clock	現在時刻を表示する
	/deliverybox /mailbox	/deliverybox	ポストを開く(モグハウスかレンタルハウスにいるときのみ)
	/dig	/dig	チョコボの穴掘りを実行する(ギサールの野菜所持時)
	/dismount	/dismount	チョコボから降りる
	/fish	/fish	釣りを実行する(釣竿と餌装備時)
	/friendlist /flist	/flist	フレンドリストを表示する
	/garden	/garden	栽培メニューを開く(モグハウスかレンタルハウスにいるときのみ)
	/helpdesk	/helpdesk	サポートデスクを開く
	/hide /invisible	/hide	オンラインステータスを「姿を隠す」状態にする
	/keyitem	/keyitem	だいじなもののリストを表示する
	/layout	/layout	レイアウトメニューを開く(モグハウスにいるときのみ)
	/locker	/locker	モグロッカーのリストを表示する
	/logout	/logout on	ログアウトを開始する
		/logout off	ログアウトを中断する
		/logout	上記の状態を切り替える
	/macro	/macro book【番号】	【番号】のマクロブックを選択する
		/macro set【番号】	【番号】のマクロセットを選択する
	/map	/map	マップを表示する
	/mentor	/mentor on	Mentor機能を有効にする
		/mentor off	Mentor機能を無効にする
		/mentor	上記の2つの機能を切り替える
	/mission	/mission	ミッションリストを表示する
	/names	/names on	名前を表示する
		/names off	名前を非表示にする
		/names	上記の2つの状態を切り替える
	/online	/online	オンラインステータスをオンライン状態にする
	/playlog /playtime	/playlog	プレイ時間を表示する
	/quest	/quest	クエストリストを表示する
	/regionmap /rmap	/rmap	リージョン情報のコンクエスト画面を表示する
	/servmes	/smes	ログイン時に表示される文章を再表示する
	/shutdown	/shutdown on	シャットダウンを開始する
		/shutdown off	シャットダウンを中断する
		/shutdown	上記の状態を切り替える

分類	テキストコマンド	サブコマンド	内容
メニュー関連	/storage	/storage	収納家具のリストを表示する
	/supportdesk /sd	/sd	サポートデスクを開く
	/translate	/translate【アイテム名】【言語】	【アイテム名】を指定した【言語(j=日本語、e=英語、g=ドイツ語、f=フランス語)】に翻訳する
	/ver	/ver	クライアントのバージョンを表示する
リンクシェル関連	/breaklinkshell /breaklinkpearl /breakli	/breakli【対象】	【対象】のリンクシェルを削除する(リンクシェルのみ)
	/linkshellmes /lsmes	/lsmes	リンクシェルに設定されたメッセージを見る
		/lsmes set【文字列】	【文字列】をメッセージに登録する
		/lsmes clear	登録されているメッセージを削除する
		/lsmes level ls	メッセージ編集をリンクシェル所持者のみ行えるようする
		/lsmes level ps	メッセージ編集をリンクシェルとパールサック所持者のみ行えるようにする
		/lsmes level all	誰でもメッセージ編集を行えるようにする
	/makelinkshell /makelinkpearl /makeli	/makeli	現在装備しているリンクシェルかパールサックからリンクパールを作る
システム関連	/blockaid	/blockaid on	パーティとアライアンス以外のPCからトレード、パーティ勧誘、魔法などを受けなくする
		/blockaid off	パーティとアライアンス以外のPCからトレード、パーティ勧誘、魔法などを受ける
		/blockaid	現在の状態を表示する
	/blacklist /blist	/blist	ブラックリストを表示する
		/blist add【対象】	【対象】をブラックリストに加える
		/blist delete【対象】	【対象】をブラックリストから削除する
	/random	/random	周囲に0～999の値をランダムで表示する
	/wait	/wait【秒数】	【秒数】で指定した時間(1～60まで)、マクロを中断する
	/?	/?	テキストコマンドの一覧を表示する
		/?【コマンド名】	【コマンド名】の説明を表示する
コンフリクト関連	/quarry	/quarry	自身の足下を掘ってペトラなどを入手する(バリスタかブレンナー時)
	/scout	/scout	ペトラ所持のときに、最寄りのRookまでの距離と方角を表示する(バリスタ時のみ、連続使用不可)
	/sprint	/sprint	ペトラ未所持のときに、一定時間移動速度が速くなる(バリスタかブレンナー時)
	/targetopp	/targetopp	自分からもっとも近い位置にいる相手チームのPCにターゲットカーソルを合わせる

◆代名詞一覧

分類	代名詞	内容
自身の状態	<hp>	自分の現HPと最大HPの値
	<hpp>	自分の現HPのパーセンテージ
	<mp>	自分の現MPと最大MPの値
	<mpp>	自分の現MPのパーセンテージ
	<tp>	自分のTP量
	<job>	自分のメイン&サポートジョブの名称とレベル
	<mjob>	自分のメインジョブの名称とレベル
	<sjob>	自分のサポートジョブの名称とレベル
	<pos>	自分のいる座標
ターゲット	<t>	ターゲットカーソルを合わせている対象
	<bt>	戦闘中の敵
	<ht>	救援要請中の敵
	<me>	自分
	<r>	最後にtellを送ってきたPC
	<scan>	広域サーチで追尾中の対象(メインorサポ狩獣)
	<st>	サブターゲットカーソルを出して、対象を選択できる状態にする
	<stnpc>	サブターゲットカーソルを出して、敵かNPCだけを選択できる状態にする
	<stpc>	サブターゲットカーソルを出して、PCのみを選択できる状態にする
	<stpt>	ウィンドウ上で、パーティメンバーorフェローを選択できる状態にする
	<stal>	ウィンドウ上で、アライアンスメンバーを選択できる状態にする

分類	代名詞	内容
ターゲット	<lastst>	最後に<st><stnpc><stpc>で選択した対象
	<p0>～<p5>	パーティメンバー。ウィンドウの並び順の上から<p0>～<p5>となる
	<a10>～<a15>	画面上側のアライアンスメンバー。ウィンドウの並び順の上から<a10>～<a15>となる
	<a20>～<a25>	画面中段のアライアンスメンバー。ウィンドウの並び順の上から<a20>～<a25>となる
ペット	<pet>	自分のペット
	<pethpp>	自分のペットのHP状態を最大HPに対する現HPのパーセンテージで表示
	<pettp>	自分のペットのTP量
フェロー	<ft>	自分のフェロー
	<fthpp>	自分のフェローの現HPのパーセンテージ
呼び出し音	<call0>～<call21>	パーティメンバー全員に呼び出し音を鳴らして、コントローラを震動させる。呼び出し音は0～21で音色を変更できる
	<ncall0>～<ncall21>	近くにいるパーティメンバー全員に呼び出し音を鳴らして、コントローラを震動させる。呼び出し音は0～21で音色を変更できる
	<scall0>～<scall21>	パーティメンバー全員に呼び出し音を鳴らす。呼び出し音は0～21で音色を変更できる
バリスタ	<gatebreach>	自分のゲートブリーチ状態
	<petra>	自分の所持しているペトラの数

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

検索の条件を指定して同じ目的のキャラクターを探そう

自分と同じエリアにいるキャラクターを検索する/sea。このテキストコマンドにサブコマンドを複数指定すると、全エリアにいるレベル60～65のキャラクターのうち、レベル上げ希望の人を探す、といったことができる。

◆検索条件のサンプル

/sea all inv ○○-○○

○○に半角数字を入力しよう。すると、その範囲内にいるレベルのキャラクターを全エリアから絞り込み、レベル上げ希望の人を検索できる。

/sea all inv rdm ○○-○○

こちらは全エリアにいる○○～○○レベルのキャラクターのうち、ジョブを指定したもの。rdmなら赤魔道士といったように、20ジョブすべて指定できる。

◆/seaのサブコマンド一覧

分類	サブコマンド	内容
エリア	all	全エリア
エリア	region	自分のいるリージョン
エリア	【エリア名】	指定したエリア。【エリア名】はサーチメニューに表示される英語表記
エリア	【指定なし】	自分のいるエリア
所属国	san	サンドリア所属
所属国	bas	バストゥーク所属
所属国	win	ウィンダス所属
種族	hum	ヒューム
種族	elv	エルヴァーン
種族	tar	タルタル
種族	mit	ミスラ
種族	gal	ガルカ
ジョブ	war	戦士
ジョブ	mnk	モンク
ジョブ	whm	白魔道士
ジョブ	blm	黒魔道士
ジョブ	rdm	赤魔道士
ジョブ	thf	シーフ
ジョブ	pld	ナイト
ジョブ	drk	暗黒騎士
ジョブ	bst	獣使い
ジョブ	brd	吟遊詩人
ジョブ	rng	狩人
ジョブ	sam	侍
ジョブ	nin	忍者
ジョブ	drg	竜騎士
ジョブ	smn	召喚士
ジョブ	blu	青魔道士
ジョブ	cor	コルセア
ジョブ	pup	からくり士
ジョブ	dnc	踊り子
ジョブ	sch	学者
レベル	【数値】	指定した【数値】のレベル
レベル	【数値1】-【数値2】	指定した【数値1】以上【数値2】以下のレベル
レベル	【数値1】<【数値2】	指定した【数値1】以上【数値2】以下のレベル
ミッション	rank【数値】	指定した【数値】のランク
ミッション	rank【数値1】-【数値2】	指定した【数値1】以上【数値2】以下のランク
ミッション	rank【数値1】<【数値2】	指定した【数値1】以上【数値2】以下のランク
グループ	friend	フレンドリストのPC
グループ	linkshell	リンクシェルのPC
状態	inv	パーティ参加希望を出しているPC
状態	away	「席を外す」状態のPC
状態	ballista	バリスタ中のPC
名前	【文字列】	指定した文字列で始まる名前のPC
名前	name【文字列】	サブコマンドと同じ名前のPCを検索する場合は、【文字列】の前にnameをつければいい

/suと/scuを組み合わせてサーチコメントを編集

サーチコメントは、設定したコメントを検索結果に表示するもの。レベル上げやアイテムの売買など、繰り返し記入するときは/suと/scuを使おう。このテキストコマンドなら、一瞬でサーチコメントに記入できるのだ。レベル上げのときは、レベルやNextなど変動したところだけ書き直すだけですむ。手間はかからないので、マクロに登録しておこう。

◆カテゴリー名と内容番号

<table>
<tr><th rowspan="2">カテゴリー名</th><th colspan="3">内容番号</th></tr>
<tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th></tr>
<tr><td>レベル上げ</td><td rowspan="4">パーティ参加希望</td><td rowspan="4">メンバーを探す</td><td rowspan="6">その他</td></tr>
<tr><td>ミッション</td></tr>
<tr><td>クエスト</td></tr>
<tr><td>バトルフィールド</td></tr>
<tr><td>アイテム</td><td>売ります</td><td>買います</td></tr>
<tr><td>合成</td><td>職人を探す</td><td>合成します</td></tr>
<tr><td>その他コメント</td><td colspan="3">なし</td></tr>
</table>

◆レベル上げ用のサーチコメント登録手順

/sc 1 コルセアLv69　Next5000

▼

/sc 2 サポートジョブは白狩忍ができます

▼

/sc 3 移動制限はありません

▼

/scu レベル上げ 1

レベル上げのサーチコメント1行目に「コルセアLv69 Next5000」、2行目に「サポートジョブは白狩忍ができます」、3行目に「移動制限はありません」と表示される。

/equipで装備変更する部位を指定する

/equipで指定した部位の装備を付けたり外したりできる。このテキストコマンドを活用すれば、頭・胴・両手・両足に命中を上げられる装備を付けてからWSを使うといった動作をマクロ1つに登録できるのだ。右記のサンプルを参考に、手持ちの装備品に合わせた部位を変更しよう。ちなみに、部位の名称を和表記と英表記のどちらでも発動する。

◆部位の書式（上段が和表記、下段が英表記）

メインウェポン main	サブウェポン sub	レンジウェポン range	矢弾 ammo
頭 head	首 neck	左耳 L.ear	右耳 R.ear
胴 body	両手 hands	左手の指 L.ring	右手の指 R.ring
背 back	腰 waist	両脚 legs	両足 feet

◆装備変更マクロのサンプル

/equip head ワイバーンヘルム
/equip hands パラースの腕輪
/equip R.ring フレイムリング
/equip back スミロドンマント+1
/ws 八之太刀・月光 <t>

4つ部位にステータスを上げられる装備に変更して、WSの「八之太刀・月光」を使うマクロ。WS後は変えた部位をもどすマクロを登録しておくといい。

マクロブックとセットを切り替えられる/macro

マクロのブックとセット間を移動するテキストコマンドが/macro。サブコマンドにbookを入れるとブック、setならセットを切り替えることができる。なお、移動後のカーソルは移動前の位置と同じ。よって、カーソルを動かさずに連続でマクロを押すときに重宝する。

◆/macroの使い方

/macro book ○○

○○に指定した数字のブックに切り替えるコマンド。数字はブックの上段から01→02→03……下段が20となる。数字が一桁のものは二桁目を省略しても問題ない。1か01のどちらでも平気だ。

/macro set ○○

/macro setはマクロパレットを切り替えるコマンド。bookと同様に、○○に指定した数字のマクロパレットに移動する。マクロパレットの数字は上から順に1→2→3……最後が10となっている。



CHAPTER
2
ジョブガイド

HOW TO LOOK AT JOB GUIDE

ジョブガイドの見方

全20ジョブの基本情報からマニアックな戦い方を完全サポート。各ジョブのアピールポイントをまとめた「教えて！　○○の魅力」を読めば、自分に適したジョブを見つけられるはずだ。

ジョブのすべてを完全解説

ジョブガイドは概要ページ、戦闘ページ、能力考察ページの3つに分類して紹介している。そのジョブの最初のページから読んでいけば、ジョブの全貌がわかるはずだ。

最後のジョブ専用装備は、アーティファクトとレリック装束のデータをジョブごとにまとめたページ。カスタム後の性能の比較もできるため役立つこと間違いなし。

◆ジョブガイドのINDEX

ジョブ	ページ	ジョブ	ページ	ジョブ	ページ
戦士	034〜039	暗黒騎士	076〜081	召喚士	118〜125
モンク	040〜045	獣使い	082〜087	青魔道士	126〜133
白魔道士	046〜051	吟遊詩人	088〜093	コルセア	134〜139
黒魔道士	052〜057	狩人	094〜099	からくり士	140〜149
赤魔道士	058〜063	侍	100〜105	踊り子	150〜155
シーフ	064〜069	忍者	106〜111	学者	156〜161
ナイト	070〜075	竜騎士	112〜117	ジョブ専用装備	162〜183

概要ページの見方



1 ジョブ名
ジョブの和名。英字はサーチ画面で表示される略称と、正式名称を示した。

2 取得クエスト・初期アイテム
エキストラジョブの取得クエストの進行手順。スタンダードジョブである戦士、モンク、白魔道士、黒魔道士、赤魔道士、シーフには「最初から選択可能」と記載し、そのジョブを最初に選んだときに持っているアイテムを記した。

3 特徴
ジョブの基本情報。

4 装備品
どのような装備品を選べばいいのか、といった装備の指針を示している。

5 サポートジョブ
そのジョブに適したサポートジョブを紹介している。

6 ステータス適性・スキル適性
ステータス適性とスキル適性のデータ。ステータス適性はA>B>C>D>E>F>Gの7段階、スキル適性はA+>A>B+>B>B−>C+>C>C−>D>E>Fの11段階で得手不得手を分類している。どちらもAに近いほど適性が高い。

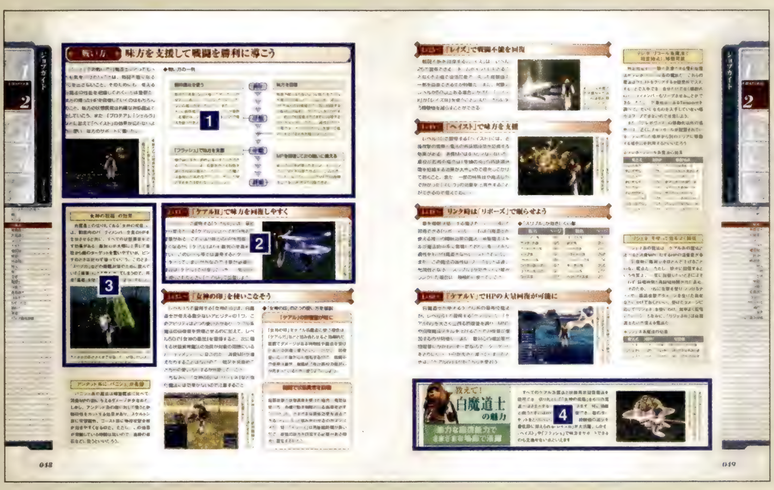
7 ジョブアビリティ・ジョブ特性・ペットコマンドリスト
習得できるアビリティ一覧。記載されているレベルに達すると自動的に習得するが、「メ」と表記してあるものはメリットポイントを使用することで習得できる。また、特定のレベルに達すると効果や確率が上昇するアビリティには名称の語尾に段階を示した。なお、項目の略称は下記を参照してほしい。

SP…SPアビリティ　特性…ジョブ特性　アビ…アビリティ
ペット…ペットコマンド　特殊…レーダー or 広域スキャン

8 おもな習得WS
習得できる主要なWSの簡易データ。詳細はP.372を参照。

9 習得魔法一覧
習得できる魔法の簡易データ。詳細はP.361を参照。

戦闘ページの見方



1 戦い方
レベル上げパーティでの基本的な戦い方を解説。

2 成長の流れ
レベル1～75までのあいだに、肝となるアビリティや魔法などの具体的な効果や使い方を解説している。

3 欄外情報
レベル上げ以外に役立つ情報をまとめた豆知識コーナー。

4 アピールポイント
ジョブのアピールポイント。ジョブの得意な役割やコンテンツなどを経験者の立場から紹介している。

能力考察ページの見方



1 能力考察
ジョブの最新情報、装備品の方向性、アビリティの考察など、高度な戦術をまとめたページ。

2 メリットポイント
メリットポイントを使用したオススメの強化方法を提示。★の数で有効度を示しており、数が多いほど優先して強化したい項目となる。

WAR　WARRIOR

戦士

多彩な武器を使いこなし、さまざまな防具を装備できるアタッカー。攻撃面と防御面を強化できるアビリティを使いこなせば、あらゆる状況で活躍することができる。

取得クエスト

1 最初から選択可能

初期アイテム

オニオンソード(片手剣)



特徴　攻守にわたって活躍できる前衛

戦士はD値の高い片手斧や両手斧を装備でき、近接物理攻撃によってダメージを与えるアタッカー役だ。さらに、アビリティの「挑発」で敵対心を瞬時に高められるので、盾役としても活躍できる。ただし、高レベルになると防御能力は盾役のナイトや忍者より低いため、盾役がピンチのときに一時的に敵のターゲットをとるサブ盾として行動しよう。



◀敵のターゲットを受けたときは、「ディフェンダー」や「空蝉の術」などで受けるダメージを減らそう。

装備品　攻撃力と命中率を中心に強化

武器はスキル適正が高い、片手斧と両手斧を使うといい。そして、効率よく大ダメージを与えるために、攻撃力と命中率を上げられる防具を重点的に装備するのだ。また、高レベルではヘイスト効果のある防具を重視しよう。攻撃のミスがほとんど発生しない状況下では、ヘイスト効果を高めて攻撃回数を増やした方が多くのダメージを与えられるのだ。

◆装備の指針

- 武器はスキル適正が高い片手斧と両手斧
- 攻撃力、STRを上げられる装備品
- 命中率、DEXを上げられる装備品
- ヘイスト効果がある装備品

サポートジョブ　パーティ戦闘時のサポートジョブは忍が基本

パーティ戦闘の戦士は、アタッカー兼サブ盾として立ち回ることが多い。この役割に最適なサポートジョブは忍者だ。「空蝉の術」で物理攻撃を回避でき、ジョブ特性の「二刀流」で攻撃面の強化ができるのが魅力。両手武器を使う場合でも、基本的にサポ忍にしておけば問題ない。

一方、ソロ戦闘では、TPを使ってHPを回復できる踊り子がオススメ。



▲高い威力でWSを確実に当てたい場合は、サポートジョブをシーフにするといい。「不意打ち」を利用すれば必ずヒットするのだ。

忍者　レベル20以降で活躍

攻守の両面で強化できるのが利点の忍者。レベル20からは「二刀流」を活かしてスキル適正の高い片手斧を右手と左手に持ち、手数を増やしてより多くのダメージを与えよう。レベル24になれば「空蝉の術:壱」が使えるようになるので、サブ盾としての役割を確実にこなせるようになる。

踊り子　ソロ活動定番のサポートジョブ

溜めたTPを消費してHPや状態異常を回復でき、「スペクトラルジグ」で「スニーク」と「インビジ」の効果を得られる。戦士は近接攻撃で戦っていくため、TPを溜めやすい。MPをもたない戦士にとって非常に相性がいいサポートジョブだ。おもにソロ戦闘やカンパニエバトルの活動では、サポ踊にしておくといい。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
B	−	A	C	D	C	F	F	E

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限 EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	D	−	−	−	−	−
武器	短剣	B−	−	−	○	−	−
武器	片手剣	B	○	−	○	−	−
武器	両手剣	B+	○	−	○	○	−
武器	片手斧	A	○	○	○	−	−
武器	両手斧	A+	○	○	○	○	○
武器	両手鎌	B+	○	−	○	−	−
武器	両手槍	B−	○	−	○	−	−
武器	片手刀	−	−	−	−	−	−
武器	両手刀	−	−	−	−	−	−
武器	片手棍	B−	○	−	○	−	−
武器	両手棍	B	○	−	○	−	−
武器	弓術	D	−	−	−	−	−
武器	射撃	D	−	−	−	−	−
武器	投てき	D	−	−	−	−	−

種類	スキル名	適性
防御	ガード	−
防御	回避	C
防御	盾	C+
防御	受け流し	C−
魔法	神聖魔法	−
魔法	回復魔法	−
魔法	強化魔法	−
魔法	弱体魔法	−
魔法	精霊魔法	−
魔法	暗黒魔法	−
魔法	召喚魔法	−
魔法	青魔法	−
魔法	忍術	−
魔法	歌唱	−
魔法	弦楽器	−
魔法	管楽器	−

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	マイティストライク	WSを含む近接物理攻撃がクリティカルヒットになる	45秒	2時間
5	アビ	挑発	対象の敵対心を高め、自分を攻撃するようにしむける	−	30秒
10	特性	物理防御力アップ①	物理防御力が10上昇する	常時	−
15	アビ	バーサク	攻撃力25%アップ、防御力25%ダウン	3分	5分
15	特性	レジストウィルス①	病気・悪疫に対して、少し耐性を得る	常時	−
25	アビ	ディフェンダー	防御力25%アップ、攻撃力25%ダウン	3分	3分
25	特性	ダブルアタック	10%の確率で2回攻撃することがある	常時	−
30	特性	物理攻撃力アップ①	物理攻撃力が10上昇する	常時	−
35	アビ	ウォークライ	範囲内のパーティメンバーの攻撃力アップ (サポ戦のときは効果ダウン)	30秒	5分
35	特性	レジストウィルス②	病気・悪疫に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
45	アビ	アグレッサー	命中率アップ、回避率ダウン。飛命には影響しない	3分	5分
55	特性	レジストウィルス③	病気・悪疫に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
60	アビ	リタリエーション	移動速度がダウンし、 敵の攻撃に対して反撃することがある	3分	3分
70	特性	レジストウィルス④	病気・悪疫に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
メ	アビ	ウォリアーチャージ	次の近接攻撃(WSを含む)が2回攻撃になる	1分	15分
メ	アビ	トマホーク	専用の投げ斧(T.トマホーク)を消費して、 敵に特殊防御力ダウンの効果	30秒	3分
メ	特性	サベッジリ	「ウォークライ」にTPボーナスの効果を得る	−	−
メ	特性	アグレシブエイム	「アグレッサー」に飛命アップの効果を得る	−	−

◆おもな習得WS (詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
格闘武器	2	5	コンボ	3回攻撃
格闘武器	15	40	タックル	追加効果:スタン
格闘武器	28	75	短勁 ※1	1回攻撃
格闘武器	37	100	バックハンドブロー	1回攻撃
格闘武器	46	125	乱撃 ※1	5回攻撃
格闘武器	53	150	スピンアタック	範囲
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
短剣	14	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
短剣	24	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
短剣	34	100	バイパーバイト ※2	2倍撃、追加効果:毒
短剣	43	125	サイクロン ※2	必中、風属性、範囲
短剣	51	150	エナジースティール	必中、MP吸収
短剣	56	175	エナジードレイン ※2	必中、MP吸収
短剣	73	230	エヴィサレーション	5回攻撃
片手剣	1	5	ファストブレード	2回攻撃
片手剣	10	30	バーニングブレード	必中、火属性
片手剣	17	50	レッドロータス	必中、火属性
片手剣	26	75	フラットブレード	追加効果:スタン
片手剣	34	100	シャインブレード	必中、光属性
片手剣	43	125	セラフブレード	必中、光属性
片手剣	51	150	サークルブレード	範囲
片手剣	56	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
片手剣	62	200	ボーパルブレード	4回攻撃
片手剣	73	240	サベッジブレード	2回攻撃
両手剣	1	5	ハードスラッシュ	1回攻撃
両手剣	10	30	パワースラッシュ	1回攻撃
両手剣	24	70	フロストバイト	必中、氷属性
両手剣	34	100	フリーズバイト	必中、氷属性
両手剣	51	150	ショックウェーブ	範囲、追加効果:睡眠
両手剣	56	175	クレセントムーン	1回攻撃
両手剣	74	250	グラウンドストライク	1回攻撃
両手剣	レ	−	スカージ	1回攻撃
片手斧	1	5	レイジングアクス	2回攻撃
片手斧	13	40	スマッシュ	追加効果:スタン
片手斧	23	70	ラファールアクス	追加効果:チョーク
片手斧	33	100	アバランチアクス	1回攻撃
片手斧	49	150	スピニングアクス	1回攻撃
片手斧	55	175	ランページ	5回攻撃
片手斧	60	200	カラミティ	1回攻撃
片手斧	66	225	ミストラルアクス	1回攻撃
片手斧	70	240	デシメーション	3回攻撃
両手斧	1	5	シールドブレイク	追加効果:回避率ダウン
両手斧	13	40	アイアンテンペスト	1回攻撃
両手斧	23	70	シュトルムヴィント	2回攻撃
両手斧	33	100	アーマーブレイク	追加効果:防御力ダウン
両手斧	49	150	キーンエッジ	1回攻撃
両手斧	55	175	ウェポンブレイク	追加効果:攻撃力ダウン
両手斧	60	200	レイジングラッシュ	3回攻撃
両手斧	65	225	フルブレイク	追加効果:能力ダウン
両手斧	68	240	スチールサイクロン	1回攻撃
両手斧	レ	−	メタトロントーメント	追加効果:防御力ダウン
両手斧	ミ	−	キングズジャスティス	3回攻撃
両手鎌	1	5	スライス	1回攻撃
両手鎌	10	30	ダークハーベスト	必中、闇属性
両手鎌	24	70	シャドーオブデス	必中、闇属性
両手鎌	34	100	ナイトメアサイス	追加効果:暗闇
両手鎌	43	125	スピニングサイス	範囲
両手鎌	51	150	ボーパルサイス	1回攻撃
両手鎌	72	240	スパイラルヘル	1回攻撃
両手槍	1	5	ダブルスラスト	2回攻撃
両手槍	10	30	サンダースラスト	必中、雷属性
両手槍	24	70	ライデンスラスト	必中、雷属性
両手槍	34	100	足払い	追加効果:スタン
両手槍	51	150	ペンタスラスト	5回攻撃
両手槍	56	175	ボーパルスラスト	1回攻撃
両手槍	75	240	インパルスドライヴ	2回攻撃
片手棍	1	5	シャインストライク	必中、光属性
片手棍	14	40	セラフストライク	必中、光属性
片手棍	24	70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン
片手棍	34	100	スターライト	自身のMP回復
片手棍	43	125	ムーンライト	範囲、パーティメンバーのMP回復
片手棍	51	150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン
片手棍	56	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
片手棍	62	200	ジャッジメント	1回攻撃
片手棍	73	230	ブラックヘイロー	2回攻撃
両手棍	1	5	ヘヴィスイング	1回攻撃
両手棍	14	40	ロッククラッシャー	必中、土属性
両手棍	24	70	アースクラッシャー	必中、範囲、土属性
両手棍	34	100	スターバースト	必中、光属性or闇属性
両手棍	51	150	サンバースト	必中、光属性or闇属性
両手棍	56	175	シェルクラッシャー	追加効果:防御力ダウン
両手棍	62	200	フルスイング	1回攻撃
両手棍	66	215	スピリットテーカー	与ダメージをMPに変換
両手棍	71	230	レトリビューション	1回攻撃

※1 サポ「モか」時のみ使用可能
※2 サポ「赤シ吟狩忍踊」時のみ使用可能

TIPS 盾役のサポートジョブに有効な戦士

戦士には「挑発」や「ウォークライ」など、瞬時に敵対心を上昇させるアビリティを使える。特に「挑発」は30秒間ごとに使用できるので、ナイトや忍者にとっては必須といえるアビリティなのだ。これを使えなければスムーズに戦闘するのは難しい。盾役のナイトや忍者を育てるなら、戦士をサポートジョブの上限レベルとなるレベル37まで上げておこう。



◀レベル50以上になれば、防御力が25%上昇する「ディフェンダー」でダメージも軽減できる。

戦い方 サブ盾を意識しながら戦闘しよう

パーティ戦闘では、盾役が倒されるとパーティ全員が窮地に立たされる。戦士は盾役のHPが大きく減少したら、「挑発」や「ウォークライ」を使ってすばやく敵のターゲットをとろう。そうしていつでもサブ盾として行動できるよう、身構えておくことが大切なのだ。通常攻撃しているときは、「バーサク」や「アグレッサー」などで攻撃面を強化して、効率よく敵にダメージを与えていけばいい。



◀敵の攻撃を引き受けるときは、「リタリエーション」を使って反撃できる状態にしておこう。

◆戦い方の一例

釣り → 序盤 → 中盤 → 終盤

射撃で敵を釣ろう（釣り）
釣り役をする場合は、射撃武器を装備して「アシッドボルト」を使うのがオススメ。射撃のスキル適正は低いので当てにくいが、射程距離が長く、命中すれば敵の防御力を下げられることがあるのだ。

開始時に「挑発」することもある
パーティにシーフがいるときは、戦闘開始時に「挑発」を使おう。敵の向きを固定すると、シーフが「不意打ち」や「だまし討ち」を狙いやすくなるのだ。それ以外の状況では盾役に「挑発」してもらい、自分は攻撃に専念しよう。

「バーサク」や「アグレッサー」を使う（序盤〜中盤）
戦闘が始まったら攻撃開始。「バーサク」で攻撃力をアップし、「アグレッサー」で命中率を上げながら戦っていこう。サポ忍の場合は、敵の攻撃に備えて「空蝉の術」で幻影を3体にしておくこと。

WSで大ダメージを与える（中盤）
TPが100以上になったらWSを使おう。ただし連携する場合は、相手のTPが溜まるまで待つこと。なお、「ウォリアーチャージ」を習得しているなら、WSの前に使って攻撃回数を増やすといい。

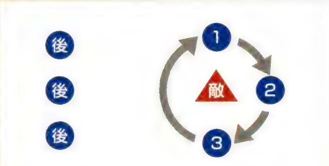
複数の武器スキルを上げておく

戦士は片手刀と両手刀を除いた、ほとんどの武器を使用できる。それらを使えば、連携のバリエーションが増えたり、敵の弱点を突きやすくなるので、なるべく複数の武器スキルを上げておこう。サルベージに参加することが多いなら、ギア族の弱点を突ける両手槍を上げておくといい。

順番に「挑発」を使ってダメージを分散

HPが少なく、「空蝉の術」で敵の攻撃を回避できない低レベル帯では、1人で敵のターゲットを受けていると戦闘不能になりやすい。そのため低レベル時では、下図のように複数のメンバーで順番に「挑発」を使い、敵の攻撃を分散した方が安全だ。

◆挑発回しの例



❶……「挑発」を行うPC。❶から矢印の順に「挑発」を行い、受けるダメージを分散させる。

Lv1〜 「マイティストライク」は計画的に使おう

「マイティストライク」は、45秒間すべての近接物理攻撃がクリティカルヒットになる強力なアビリティだ。おもに通常の攻撃とWSで与えるダメージを増やす目的で使っていこう。攻撃面を強化するアビリティなので、敵に倒されそうな状況から逆転するのは難しい。TPを溜めておいてWS撃つ直前に使用するなど、計画的に利用していくこと。

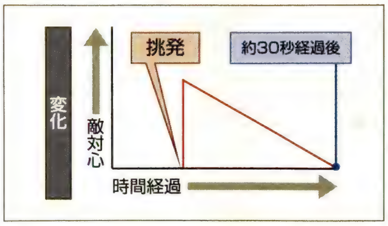


◀「マイティストライク」使用時は、攻撃間隔の短い短剣などを装備して手数を増やすのも有効だ。

Lv5〜 「挑発」を使って敵のターゲットを受ける

敵のターゲットを受けたいときは「挑発」を使おう。このアビリティは瞬時に敵対心を上昇させる効果があるので、こちらの好きなタイミングで敵のターゲットをとれるのだ。「挑発」による敵対心の上昇値は、アビリティの再使用が可能になる30秒間でほぼ0になる（右図参照）。そのため、敵のターゲットを維持したいときは、30秒ごとに使っていこう。

◆「挑発」の仕組み



Lv15〜 「バーサク」で攻撃能力を高めよう

「バーサク」は攻撃力が25%アップするため、アタッカー役として立ち回るときは積極的に使っていきたいアビリティだ。ただし、防御力が25%もダウンするので、敵のターゲットを受けていない状態で使うこと。効果時間中に敵の攻撃を受けると大きなダメージを受けてしまうため、「バーサク」のアイコンにカーソルを合わせて手動で効果を切ろう。



◀防御力が下がってしまうので、必ず敵からダメージを受けるソロ戦闘では使用しない方が無難だ。

Lv25～「ディフェンダー」で守りを強化

敵から物理攻撃を受ける可能性があるときは、「ディフェンダー」で防御力を高めよう。このアビリティを使用すると攻撃力が25％ダウンするが、防御力が25％もアップするのだ。「バーサク」と正反対の効果を持っているので、両方を使用した状態だと±0となる。両方使用した状態から片方の効果を切れば、攻守を切り替えられるので覚えておくといい。

Lv35～「ウォークライ」はWSの直前に使え！

レベル35で習得する「ウォークライ」は、自身の近くにいるパーティメンバー全員の攻撃力を上げる効果がある。効果時間は30秒と短いので、WSを撃つ直前に使うのがベターだ。なお、「ウォークライ」は敵対心を高めやすく、効果を得たパーティメンバーの人数に比例して敵対心が高まる。そのため、敵のターゲットをとる手段としても有効なのだ。



◀効果範囲はあまり広くない。敵対心を稼ぎたいときは、前衛と後衛の中心に移動してから使おう。

Lv45～「アグレッサー」で効率よくダメージを与える

「アグレッサー」を使えるようになると、物理攻撃の命中率を上げられるので、敵に攻撃を当てやすくなる。レベルの高い格上の敵と戦うときは、使用間隔ごとに使っていこう。ただし、性能の高い装備を身に付けられる高レベルでは温存しておくのも手。シーフや忍者タイプの敵など、回避率の高い敵と戦うときにピンポイントで使うといい。

Lv60～「リタリエーション」で反撃を狙う

「リタリエーション」は、敵から攻撃を受けたときに一定確率で反撃するアビリティ。反撃する条件は、「空蝉の術」や「ブリンク」の効果がない状態で、近接物理攻撃でダメージを受けたときになる。

このアビリティの効果時間と使用間隔は両方とも3分。したがって、手動で効果を切ったり、敵に消されたりしないかぎり、つねに効果を得た状態を維持できる。敵のターゲットをとった状態が続く場合は、これで与えるダメージを増やしていこう。ちなみに、反撃による攻撃で自身のTPを溜められる。



◀「リタリエーション」中は移動速度がダウンする。ひんぱんに移動するときは、無理に使わなくてもいい。

◆「リタリエーション」発動までの流れ

回避の発動判定

▼

「空蝉の術」による幻影 or「ブリンク」による幻影の判定

▼

「リタリエーション」の発動判定

レベル24からサブ盾として本領発揮

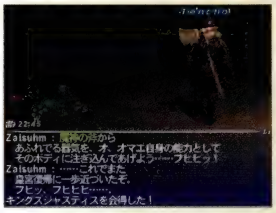
サポ忍でレベル24になれば、「空蝉の術:壱」が使えるようになる。これによって3体の幻影が消えるまでは物理攻撃でダメージを受けないので、積極的に「挑発」して敵のターゲットを受けよう。戦闘が終了したら「空蝉の術:壱」を唱え、次の戦闘に備えてあたらしい幻影を3体作っておくのだ。



◀「空蝉の術」の幻影が1体になったら、「空蝉の術:壱」を唱えて効果を上書きしよう。

片手斧か両手斧の強力なWSを使おう

レベル上げではスキル適正の高い片手斧か両手斧で、複数回攻撃のWSを使っていこう（下表参照）。これらのWSで大ダメージを与えるコツは全段命中させること。レベル45以上なら、WSの発動前に「アグレッサー」で命中率を上げておくといい。



◀ナイズル島踏査指令で「魔神の斧」を手に入れたら、「キングズジャスティス」も習得したい。

◆大ダメージを狙えるWS

Lv	武器	WS名	効果
1	片手斧	レイジングアクス	2回攻撃
23	両手斧	シュトルムヴィント	2回攻撃
55	片手斧	ランページ	5回攻撃
60	両手斧	レイジングラッシュ	3回攻撃



教えて！戦士の魅力

あらゆるコンテンツで活躍できるアタッカー

戦士は高い攻撃能力をもちながら、サブ盾としての役割をこなせるため、レベル上げはもちろんレベル75で挑むさまざまなコンテンツでも活躍できます。メリットポイントを稼ぐパーティにも誘われやすいので、強化しやすいのも魅力ですよ。また、多くの武器スキルを上げておけば、ほかのジョブを始めたときに戦闘が楽チン。前衛ジョブを上げるなら、まずは戦士を育成するといいですよ。



◀敵のターゲットを受けることが多々あるので、敵対心をコントロールする感覚も養える。

能力考察1 物理攻撃を無効化して「リタリエーション」を活用

「リタリエーション」の反撃効果をもっとも活用できるのは、ビシージ、カンパニエバトル、サルベージ、ナイズル島踏査指令の4つ。これらのコンテンツでは物理ダメージを無効にできる、「侠者の薬」を入手できることがある。それを入手したら、まずは「リタリエーション」を使って反撃の準備をしよう。そして「侠者の薬」を使用し、「挑発」や「ウォークライ」などで敵対心を一気に上昇させて敵のターゲットを受けるのだ。そうすればほぼダメージを受けずに反撃を狙えるようになる。

◆活用が可能なコンテンツ

- ビシージ
- カンパニエ
- サルベージ
- アサルトのナイズル島踏査指令



◀「侠者の薬」効果中は「空蝉の術」や「ブリンク」を使用せず、反撃を行える状態にしておこう。

能力考察2 状況によって片手斧と両手斧を使いわける

戦士のメイン武器は片手斧と両手斧が主流だが、これらは状況によって使いわけていきたい。片手斧はサポ忍で右手と左手に1本ずつ持つことで、手数を増やせる。通常の敵と連戦するときに適した武器だ。

一方、両手斧は攻撃間隔が長いため手数は少ないが、一撃で与えるダメージが多く、ステータス補正が高いという利点がある。

◆武器を選ぶときの状況と装備の傾向

種類	状況	重視する装備の性能	有効な食事
片手斧	メリットポイント稼ぎや、サルベージ、ナイズル島踏査指令などの進行時で、通常の敵をすばやく倒していきたいとき。	ヘイスト装備 命中装備	スキッドスシ ソールスシ
両手斧	強力な特殊技を使用してくる敵と戦うとき。与えるTPが少ないため、敵の特殊技の使用ひん度を少なくできる。	ヘイスト装備 ダブルアタック装備	クァールサンド ヘッジホッグパイ

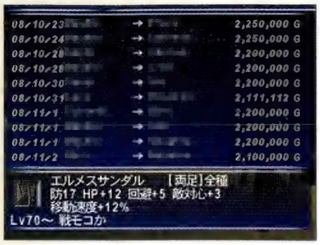
能力考察3 高性能な装備品をそろえて攻撃能力を強化

レベル75になったら高性能な装備品を手に入れるために、NMを倒したり特殊なBF戦に参加しよう。これらの装備品を取得できるコンテンツは、地上NM活動、空NM活動、ナイズル島踏査指令、サルベージの4つ。

ナイズル島踏査指令とサルベージは、アトルガン白門でシャウトを利用した募集が盛んだが、地上NM活動と空NM活動は募集がほとんどない。それらの活動を専門に行うLSに加わるといいだろう。



◀ダブルアタック確率が上昇する「ブルタルピアス」。交換に必要な「獣人古銭」はリンバスで集めよう。



◀移動速度が12%アップする「エルメスサンダル」は、マラソン役のときに役立つ。競売所でも購入可。

◆高性能な装備品を狙える活動

地上NM活動

地上NMとは、おもにベヒーモス族、ウィルム族、アダマンタス族の3体を指す。そのなかで集めたい装備は、ウィルム族が落とすことがある、片手剣の「リディル」や胴装備「アダマンホーバーク」の免罪符だ。

集めたい装備品

- リディル（片手剣）
- ヘカトンキャップ（頭）
- アダマンホーバーク（胴）

空NM活動

ジラートMを進めると行けるようになるトゥー・リアを、通称"空"と呼ぶ。そこで出現するNMのByakkoやKirinなどが高性能の防具を落とす。いずれも物理攻撃のダメージアップを狙える逸品だ。

集めたい装備品

- 麒麟大袖（胴）
- ヘカトンミトン（両手）
- 白虎佩楯（両脚）
- ヘカトンレギンス（両足）

ナイズル島踏査指令

「皇国軍認識票（だいじなもの）」で受けられるナイズル島踏査指令。そのエリアの20層、40層、60層、80層、100層に出現するNMを倒すと、アスカルの名を冠した防具を狙うことができるのだ。

集めたい装備品

- 魔神の斧（両手斧）
- アスカルツッケット（頭）
- アスカルコラジン（胴）
- アスカルマノポラ（両手）
- アスカルディル（両脚）
- アスカルガンビエラ（両足）

サルベージ

「謎の証文（だいじなもの）」を入手して、アルザダール海底遺跡群内からサルベージに挑戦しよう。そこでは下記の防具の素材を集められるのだ。詳細はP.220に記載しているので、そちらをチェックしよう。

集めたい装備品

- アレスマスク（頭）
- アレスキュイラス（胴）
- アレスガントレット（両手）
- アレスフランチャー（両脚）
- アレスソルレット（両足）

◇能力考察4◇ 9種類のEVWSを習得しよう

戦士が習得できるEVWSは全部で9種類。レベル71以上になり各武器ごとに決められたスキル値に到達したら、EVWSの習得クエストに挑戦しよう(P.376)。

EVWS習得クエストは同時に進行できないので注意すること。一度発生させると、それをクリアするまではほかの依頼を受けられないのだ。そのため、戦士の得意武器である片手斧か両手斧のどちらから受けるといい。この2つを習得したら、右記を参考にしてEVWS習得クエストを受けるといいだろう。

◆オススメEVWS

オススメ度	武器	WS名	特徴
★★★	両手斧	スチールサイクロン	TP300で使用すると、戦士での最大ダメージを狙える。サポシで「不意打ち」を併用するのもあり
★★★	片手斧	デシメーション	3回攻撃のWSだが補正値の高いSTRを補強すれば、「ランページ」に匹敵する威力を期待できる
★	両手棍	レトリビューション	TP100でも高い威力を期待できるWSで、両手棍のなかでは与えるダメージはトップクラス
★★	両手鎌	スパイラルヘル	STRとINTによる補正値が非常に高く、TP300時で「不意打ち」併用すれば威力はかなりのものだ
★★	短剣	エヴィサレーション	5回攻撃ではあるが補正値が低い。突撃属性が弱点の敵に対して使おう
★★	片手剣	サベッジブレード	補正値やTP300での威力は高いが、「ボーパルブレード」などのWSの方が大ダメージを期待できる
★	片手棍	ブラックヘイロー	TP300での威力は高いが、片手棍にはD値の高いものが少ないため使う機会はあまりない
★★	両手剣	グラウンドストライク	戦士では習得できない強力な「スピンスラッシュ」と双璧をなすWS。特にTP300での威力が高い
★	両手槍	インパルスドライヴ	2回攻撃という以外は突出した性能はなく、両手槍には「ペンタスラスト」があるため出番は少ない

◆習得できるEVWS一覧

Lv ※	武器	必要スキル	WS名	クエスト名	依頼者(エリア)
68	両手斧	240	スチールサイクロン	その重さとの戦い	Iron Eater(大工房J−8)
70	片手斧	240	デシメーション	信じるは己の腕	Brutus(ジュノ上層G−7)
71	両手棍	230	レトリビューション	血塗られた道	Shantotto(ウィンダス石の区K−7)
72	両手鎌	240	スパイラルヘル	囚われの魂たち	Novalmauge(ボストーニュ監獄F−8)
73	短剣	230	エヴィサレーション	不敗の心得	Jakoh Wahcondalo(カザムJ−9)
73	片手剣	240	サベッジブレード	秘めた破片	Curilla(ドラギーユ城I−9)
73	片手棍	230	ブラックヘイロー	口の院の悲劇	Kuroido-Moido(ウィンダス港E−7)
74	両手剣	250	グラウンドストライク	剣を継ぐ者	Gumbah(バストゥーク鉱山区J−7)
75	両手槍	240	インパルスドライヴ	新・騎士団訓練要項	Balasiel(南サンドリアF−7)

※ 必要スキルに達するレベルを表している。EVWSのクエストを受けるにはレベル71以上必要になる

◇メリットポイント◇ 戦闘スキルと「ウォリアーチャージ」を優先

まずは次の攻撃が2回になる、「ウォリアーチャージ」を習得しよう。WS前に使用してダメージを増加させるのだ。次は、片手斧か両手斧のスキルを強化して、近接物理攻撃の命中率と攻撃力アップを狙うといい。グループ1では、「バーサク」や「ダブルアタック」などを強化してアタッカー能力を向上させよう。



◀複数回攻撃の「ジュワユース」を多用するなら、片手剣スキルを強化するといい。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★	HP／MP	HP上限
★★★	ステータス	STR
★★★	戦闘スキル	片手斧スキル
★★★		両手斧スキル
★★★	その他	クリティカルヒット率
★★		被クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★★	バーサク使用間隔	−10秒
★	ディフェンダー使用間隔	−6秒
★	ウォークライ使用間隔	−10秒
★★	アグレッサー使用間隔	−10秒
★★★	ダブルアタック確率	+1%

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★★	アビ	ウォリアーチャージ	次の一撃が2回攻撃。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
★★	アビ	トマホーク	専用の投げ斧を消費して、敵に特殊防御力ダウンの効果。使用間隔3分	効果時間+15秒
★	特性	サベッジリ	「ウォークライ」にTPボーナスの効果を得る	TPボーナス+10
★	特性	アグレシブエイム	「アグレッサー」に飛命アップの効果を得る	飛命+4

「トマホーク」で敵の特殊防御力を下げられる

「トマホーク」を使用すると、一部の敵がもつ突撃や打撃、魔法耐性などの特殊防御力を一時的に下げられる。これらの敵と戦う際は、WSを撃つ直前で使用して大ダメージを狙えるようにしたい。なお、「トマホーク」を使うには矢・弾に「T.トマホーク」を装備している必要がある。これはナシュモH−9にいるWata Khamazomや、競売所などで購入できる。

◆「トマホーク」が有効な敵

物理攻撃時	エレメンタル族／コース族／スケルトン族／スライム族／ソウルフレア族／ミミック族など
魔法攻撃時	アーリマン族／イビルウェポン族／カーディアン族／デーモン族／マジックポット族など

◆「トマホーク」のマクロ例

```
/equip ammo T.トマホーク
/ja トマホーク <t>
/wait 2
/equip ammo ボムの魂
```

「トマホーク」を使ってから、通常攻撃用の装備に変更するマクロ。なお、矢・弾を変えてもTPを失わずにアビリティを使用できるので安心してほしい。

MNK　　MONK

モンク

格闘のエキスパートであるモンク。使用する武器は格闘武器だけでよく、戦闘では攻撃に専念していればいい。誰でも扱いやすいジョブなので、初心者でも使いこなせる。

取得クエスト

1 最初から選択可能

初期アイテム

白帯（腰）



特徴　攻撃回数が多いアタッカー役

モンクは格闘スキルが全ジョブでもっとも高く、「マーシャルアーツ」の攻撃短縮効果により攻撃回数も多い。アタッカー役のなかでも、手数でダメージを与えていくタイプといえる。また、「コンボ」「乱撃」「空鳴拳」「夢想阿修羅拳」といった強力なWSを習得していく。低レベルから高レベルまで安定した強さを発揮するジョブ、それがモンクだ。



◀格闘攻撃という性質上、格闘属性が弱点のマジックポット族やスケルトン族などに対して極めて強い。

装備品　格闘武器一筋で問題なし

片手棍と両手棍スキルをもつが、スキル適性がA+の格闘武器を使っていくのがベスト。格闘武器のD値はほかの武器と比べて低いものの、一度に2回攻撃するため威力は十分高い。また、アタッカー役として必要なパラメータの攻、命中、STR、DEXのうち、優先したいものは命中。ダメージ源の多くが通常攻撃になるため、命中が特に重要なのだ。

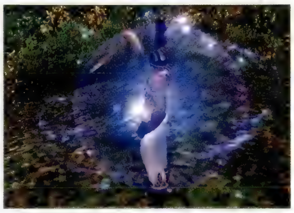
◆装備の指針

- 攻、命中、STR、DEXを上げられる装備品
- D／隔の優れた格闘武器
- 「石つぶて」や「タスラム」などの投てき
- 「チャクラ」の効果アップ用にVITを上げられる装備品

サポートジョブ　防御面の強化を図ろう

攻撃回数の多さから、通常攻撃をしているだけで盾役の敵対心より高まりやすい。戦闘開始時にWSを使用すれば、敵の攻撃対象が自身に向けられることは確実だ。

ただし、モンクは防御力の高い装備品を身に付けることができないので、多くのダメージを受けてしまう。回復役や盾役の負担を減らすためにも、防御面を補えるサポートジョブを選びたい。



▲ソロで「同じぐらい～楽な相手」と連戦するときは踊り子も有効。HPの回復は、TPを消費して発動する「ケアルワルツ」で事足りる。

戦士　攻撃能力の高さは随一

レベル30から「バーサク」が使えるようになり、レベル50から「ダブルアタック」が発動するようになる。その攻撃能力の高さは、全ジョブ随一といっても差し支えない。そのため敵対心を高めやすいのが難点だが、BFやミッションなどで強敵と戦う際、短期決戦を求められるときにサポートジョブを戦士にするといいだろう。

忍者　パーティ戦闘の基本ジョブ

パーティ戦闘の基本となるサポートジョブが忍者だ。格闘武器では「二刀流」の効果を得られないが、レベル24から「空蝉の術：壱」で敵の攻撃を確実に回避できるのが利点。少しぐらいなら敵の攻撃にも耐えられるので、盾役と回復役の負担を減らせる。基本的にレベル上げパーティでは忍者にしておけば問題ない。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
A	–	C	B	A	F	G	D	E

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限 EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	A+	○	○	○	○	○
	短剣	–	–	–	–	–	–
	片手剣	–	–	–	–	–	–
	両手剣	–	–	–	–	–	–
	片手斧	–	–	–	–	–	–
	両手斧	–	–	–	–	–	–
	両手鎌	–	–	–	–	–	–
	両手槍	–	–	–	–	–	–
	片手刀	–	–	–	–	–	–
	両手刀	–	–	–	–	–	–
	片手棍	C+	–	–	○	–	–
	両手棍	B	○	–	○	–	–
	弓術	–	–	–	–	–	–
	射撃	–	–	–	–	–	–
	投てき	E	–	–	–	–	–

種類	スキル名	適性
防御	ガード	A
	回避	B+
	盾	–
	受け流し	E
魔法	神聖魔法	–
	回復魔法	–
	強化魔法	–
	弱体魔法	–
	精霊魔法	–
	暗黒魔法	–
	召喚魔法	–
	青魔法	–
	忍術	–
	歌唱	–
	弦楽器	–
	管楽器	–

◆おもな習得WS (詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
格闘武器	1	5	コンボ	3回攻撃
	13	40	タックル	追加効果:スタン
	24	75	短勁	1回攻撃
	33	100	バックハンドブロー	1回攻撃
	41	125	乱撃	5回攻撃
	49	150	スピンアタック	範囲
	60	200	空鳴拳	1回攻撃
	65	225	双竜脚	2回攻撃
	70	250	夢想阿修羅拳	8回攻撃
	レ	–	ファイナルヘヴン	1回攻撃
	ミ	–	アスケーテンツォルン	クリティカルヒット
片手棍	1	5	シャインストライク	必中、光属性
	14	40	セラフストライク ※	必中、光属性
	25	70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン
	35	100	スターライト	自身のMP回復
	44	125	ムーンライト ※	範囲、パーティメンバーのMP回復
	52	150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン
	57	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
	64	200	ジャッジメント ※	1回攻撃
	75	230	ブラックヘイロー	2回攻撃
両手棍	1	5	ヘヴィスイング	1回攻撃
	14	40	ロッククラッシャー	必中、土属性
	24	70	アースクラッシャー	必中、範囲、土属性
	34	100	スターバースト	必中、光属性 or 闇属性
	51	150	サンバースト	必中、光属性 or 闇属性
	56	175	シェルクラッシャー	追加効果:防御力ダウン
	62	200	フルスイング	1回攻撃
	66	215	スピリットテーカー	与ダメージをMPに変換
	71	230	レトリビューション	1回攻撃

※ サポ「戦白ナ暗侍」時のみ使用可能

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	百烈拳	攻撃間隔が大幅に短くなる	45秒	2時間
1	特性	マーシャルアーツ①	格闘の攻撃間隔が80減少する	常時	–
5	アビ	ためる	力を溜めて、次の一撃の攻撃力をアップ。1回につき攻撃力が12.5%上昇し、最大12回分上げられる	3分	15秒
5	特性	モクシャ①	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+5の効果)	常時	–
10	特性	カウンター	正面から攻撃されると、その攻撃を無効化して反撃することがある	常時	–
15	アビ	回避	回避率をアップする	2分	5分
15	特性	HPmaxアップ①	HPが30上昇する	常時	–
16	特性	マーシャルアーツ②	格闘の攻撃間隔が100減少する	常時	–
20	特性	モクシャ②	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+10の効果)	常時	–
25	アビ	集中	命中が20上昇する	2分	5分
31	特性	マーシャルアーツ③	格闘の攻撃間隔が120減少する	常時	–
35	アビ	チャクラ	HPを回復し、毒と暗闇を治す	–	5分
35	特性	HPmaxアップ②	HPが60上昇する	常時	–
40	特性	モクシャ③	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+15の効果)	常時	–
41	アビ	気孔弾	気孔弾を放つ。 威力は「ためる」の回数とMNDが影響する	–	3分
45	アビ	かまえる	「カウンター」の発動確率がアップ。 防御力がVITの半分になる	5分	5分
46	特性	マーシャルアーツ④	格闘の攻撃間隔が140減少する	常時	–
51	特性	蹴撃①	格闘武器装備時、オートアタック中に蹴りを繰り出すことがある	常時	–
55	特性	HPmaxアップ③	HPが120上昇する	常時	–
61	特性	マーシャルアーツ⑤	格闘の攻撃間隔が160減少する	常時	–
65	特性	モクシャ④	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+20の効果)	常時	–
65	アビ	猫足立ち	蹴撃に特化する	5分	5分
70	特性	HPmaxアップ④	HPが180上昇する	常時	–
71	特性	蹴撃②	格闘武器装備時、オートアタック中に蹴りを繰り出すことがある(確率アップ)	常時	–
75	特性	マーシャルアーツ⑥	格闘の攻撃間隔が180減少する	常時	–
メ	アビ	マントラ	範囲内のパーティメンバーの最大HPを増加する	3分	10分
メ	アビ	無想無念	近接攻撃が無属性になる(WSは除く)	3分	10分
メ	特性	練気	「チャクラ」使用後に一定時間リジェネ(3秒ごとにHPが10ずつ回復)の効果を得る	24秒	–
メ	特性	発剄	「気孔弾」にストアTP－の効果を得る	20秒	–

TIPS 格闘武器だけの特徴を知ろう

ほかの武器と異なり、格闘武器のみ「D値+○」や「間隔+○」といった表記になる。これは素手のD値と間隔に加算した値が最終的なD値と間隔になるためだ。素手のD値は「格闘スキル×0.11+3」、間隔は480が基本となり、間隔は「マーシャルアーツ」の段階によって減少していく。画面上では確認できないのだが、格闘スキルと「マーシャルアーツ」の段階が上がるごとに、素手のD値と間隔が強化されている。

◆「マーシャルアーツ」の効果

段階	習得Lv モンク	からくり士	素手の攻撃間隔
なし	–	–	480
①	1	25	400
②	16	50	380
③	31	75	360
④	46	–	340
⑤	61	–	320
⑥	75	–	300

◆素手と格闘武器装備時のD値と間隔

● 素手のD値
格闘スキル×0.11+3
(詳細はP.044)

● 素手の間隔
480〜300
(マーシャルアーツの段階による)

● 格闘武器装備時のD値
素手のD値+格闘武器のD値

● 格闘武器装備時の間隔
素手の間隔+格闘武器の間隔

戦い方　基本的に攻撃しているだけでOK

基本的に戦闘中は攻撃しているだけでいいのだが、TPが100溜まりしだいWSを使うのは危険。盾役の敵対心を見極めて、敵の攻撃目標にならないように戦うこと。戦闘開始時は盾役の敵対心が高まっていないので、WSを使用するのは戦闘中盤から終盤にしよう。また、通常攻撃だけで敵のターゲットをとってしまうときは、後ろを向いて攻撃を一時中断するなどの工夫もできるようになりたい。



◀盾役の敵対心は、「挑発」や「ケアル」使用後に高まる。それらを確認してからWSを使用するといい。

◆戦い方の一例

釣り

「石つぶて」か「気孔弾」で釣ると安全
敵を釣るには遠隔攻撃が安全。モンクが装備できる遠隔武器は「石つぶて」が安価。これを取り出せる「ペレットベルト」を準備しておこう。また、連発はできないが「気孔弾」でも釣るのもあり。

序盤

WSの即撃ちは止めよう
パーティ戦闘が始まったら、ひたすら通常攻撃するのみ。この際、TPが100以上溜まっていてもWSは使わないように注意すること。現時点では、盾役の敵対心が高まっていないからだ。

中盤

WSの使いどきは戦闘中盤から
戦闘が中盤に差しかかれば、盾役の敵対心はかなり高まっているはずだ。連携を狙うならパーティメンバーにマクロなどで合図を送り、WSを使おう。

終盤

「チャクラ」でHPや状態異常を回復
HPが減っていたり、暗闇や毒などの状態異常になっていたら、「チャクラ」で回復して回復役の負担を減らそう。また、「空蝉の術」の幻影数が2以下のときはかけ直して、幻影数を3にしておきたい。

モンク専用帯をチェック!

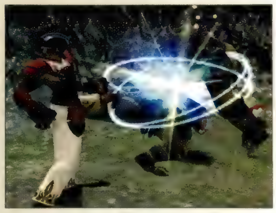
モンク専用の腰装備は、「白帯」「紫帯」「茶帯」「黒帯」の4種類。どれも装備可能レベル帯で高い性能を誇り、「紫帯」は「猛き獣の拳を」、「茶帯」は「腕におぼえあり!」、「黒帯」は「武に賭けた想い」をクリアするともらえる。「黒帯」以外は競売所などで購入できるので、そちらで入手してもOKだ。

◆帯の性能

Lv	名称	性能
1	白帯	STR+1
18	紫帯	防2 STR+3 ヘイスト+4%
40	茶帯	防3 STR+5 ヘイスト+8%
70	黒帯ⓇⒺ	防7 STR+7 ヘイスト+12% モクシャ+5 被物理ダメージ−5%

ダメージを軽減するガード

敵の攻撃を受けると、たまに手で防ぐことがある。これはガードが発動したときのモーションで、受けるダメージを軽減する効果があるのだ。発動条件は格闘スキルをもっており、素手の状態か格闘武器を装備していること。それほど発動率は高くないが、ダメージを減らす機会を得られるのは大きな利点。モンクやからくり士でソロ戦闘の際、このガードが意外と重宝する。



◀モンクやからくり士タイプの敵もガードする。盾役以外は側面か後方から攻撃しよう。

Lv5〜 「ためる」使用後にWSを使おう

レベル5で習得する「ためる」は、攻撃力を12.5%上げる効果がある。WS使用前に「ためる」を使い、ダメージアップを図るといい。また、このアビリティは効果時間が3分になるため、連続使用することで最大12回、合計150%も攻撃力を上げられるのだ。ちなみに、「テンプルグローブ」や「TPグローブ+1」を装備していると、攻撃力が18.75%アップする。

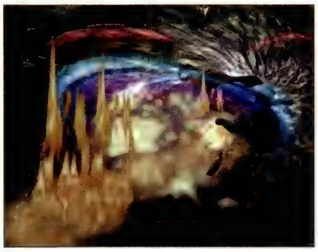
◆「ためる」のマクロ設定例

```
/equip hands テンプルグローブ
/ja ためる <me>
/wait 1
/ws 乱撃 <t>
```

「ためる」の効果を上げる「テンプルグローブ」を装備してからアビリティを使用し、WSを放つ。多用するマクロなので、まとめて登録しておくと便利。

Lv13〜 スタン効果の「タックル」で特殊技や魔法を止められる

格闘スキル40に到達すると「タックル」を習得する。このWSは追加効果でスタン状態にさせられるため、それが発動すれば敵の特殊技や魔法を止められるのだ。威力は「コンボ」より劣るものの、敵が範囲効果の特殊技やガ系魔法を使ったら「タックル」で阻止しよう。必ず止まるわけではないが、魔法の「スタン」より早く発動するので狙いやすい。



◀ゴブリン族の「爆弾投げ」やボム族の「自爆」など、強力な特殊技を使用したら「タックル」で止めよう。

Lv35〜 「チャクラ」でHPと一部の状態異常を回復

「チャクラ」は、HPの回復と暗闇や毒などの状態異常を回復する便利なアビリティ。使用時に「テンプルシクラス」か「TPシクラス+1」を装備していれば回復量が増加し、麻痺も治せるのだ。「メレーグローブ」か「MLグローブ+1」を身に付けていると、さらに効果アップ。前者は胴、後者は両手になるため、2カ所装備すれば最高の効果を得られる。

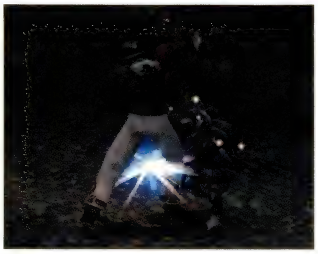
◆「チャクラ」の効果

装備	HP回復量	暗闇+毒	麻痺	病気
なし	VIT×2	○	×	×
①	VIT×3	○	○	×
②	VIT×2.6	○	×	○
①+②	VIT×3.6	○	○	○

見方　①「テンプルシクラス」か「TPシクラス+1」
②「メレーグローブ」か「MLグローブ+1」

Lv45～「かまえる」でカウンター発生率アップ

「かまえる」はカウンター発生率が上昇し、防御力がVITの半分になる効果。防御力が大幅に減少するため通常は使わない方がいいのだが、「同じ強さ」以下の敵には役立つ。受けるダメージは増加するものの、カウンターによるダメージで通常より早く倒せるのだ。また、敵対心の上昇が高いので、一時的にターゲットをとりたいときにも利用できる。



◀ガードと同様に、「カウンター」は「空蝉の術」の幻影が残っている状態だと絶対に発動しない。

Lv51～蹴りで攻撃する「蹴撃」を習得

レベル51で習得する「蹴撃」は、素手か格闘武器で攻撃しているときに蹴りで追加攻撃するジョブ特性。必ず発生するわけではないが、「蹴撃」による攻撃手段が増加し、その結果TPの溜まりが早くなるのが利点だ。ちなみに、「蹴撃」の攻撃力は素手のD値と同じで、蹴撃攻撃力アップのついた防具を装備しているとD値を増加させることができる。



◀メリットポイントの「蹴撃確率」を強化すれば、発生率を高められる。TPの溜まりの早さがさらに増加。

◆「蹴撃」の攻撃力アップ装備

部位	Lv	名称
両足	50	准拳士脛巾
		正拳士脛巾
	51	クンフーシューズ
	60	准錬士脛巾
		正錬士脛巾
	66	ウーロンシューズ

部位	Lv	名称
両足	66	ウーロンシューズ+1
	68	准範士脛巾
		正範士脛巾
	70	デューンブーツ(R)(E)
	71	八卦脛巾(R)(E)

◆「蹴撃」の発動率アップ装備

部位	Lv	名称
両脚	60	ストライクサブリガ
	72	メレーホーズ(R)(E)
	75	バハムートホーズ(R)(E)

Lv65～通常攻撃を「蹴撃」のみにする「猫足立ち」

「蹴撃」に特化するアビリティの「猫足立ち」。これを使用すると通常攻撃が「蹴撃」のみになり、間隔は480で「マーシャルアーツ」の影響を受けず、一撃で溜まるTPは13。さらに、「蹴撃」のD値増加と攻撃力約10%アップの効果もある。しかし、「マーシャルアーツ」で攻撃間隔を短縮できる通常攻撃の方が強力なので、無理に使う必要はないだろう。



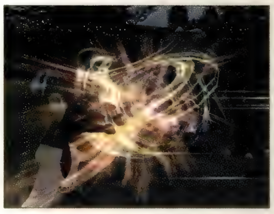
◀「双竜脚」の威力を上げる効果もあるので、WS使用前に「猫足立ち」を使用するといい。

◆「猫足立ち」の効果

- 間隔480の蹴りを繰り出す
- 「蹴撃」のD値が増加する
- 攻撃力が約10%アップする
- 「双竜脚」のダメージが増加する

斬撃属性の「バンピリッククロー」

すべての攻撃が格闘or打撃属性になるモンクは、格闘属性が弱点のスケルトン族やマジックポット族に対して有利だが、耐性をもつスライム族やロック族には不利。そこで重宝するのが「バンピリッククロー」。これはフォミュナ水道のTres Duendesから入手でき、格闘武器のなかで唯一斬撃属性をもつのだ。耐性がある敵とはあまり戦うことはないが、用意しておくといいだろう。



◀通常攻撃を斬撃属性にする「バンピリッククロー」だが、WSだけは格闘属性となる。

「集中」「回避」アップの装備品

「テンプルゲートル」と「TPゲートル+1」は「回避」、「テンプルクラウン」と「TPクラウン+1」は「集中」の効果を上げる性能をもつ。これらはアビリティ使用時に装備していれば効果が発揮しつづけるので、使用後にほかの装備に変更しても平気だ。性能的にはほかの防具の方が優秀なので、これらを普段から持っておき、アビリティを使うときだけ装備を変更するといいだろう。

◆「集中」・「回避」の効果アップ装備

部位	Lv	名称	効果アップ
両足	52	テンプルゲートル(R)(E)	回避
頭	56	テンプルクラウン(R)(E)	集中
両足	74	TPゲートル+1(R)(E)	回避
頭	74	TPクラウン+1(R)(E)	集中

◆「回避」のマクロ設定例

```
/equip feet テンプルゲートル
/ja 回避 <me>
/wait 1
/equip feet 風魔の脚絆
```

「回避」効果アップの「テンプルゲートル」を装備してからアビリティを使い、約1秒後に通常攻撃用の「風魔の脚絆」に変更するマクロ。



教えて！モンクの魅力

サルベージでは攻守ともに大活躍！

モンクは素手のD値が格闘スキルによって上昇するため、装備・魔法・アビリティなどを制限されるサルベージでもあまり影響を受けずに戦うことができます。しかも、HPも全ジョブのなかでもっとも高く、ジョブ特性の「カウンター」やサポ忍による「空蝉の術」で盾役兼アタッカー役として獅子奮迅の大活躍！ モンクとしての能力をフルに発揮できるコンテンツなのですよ。



◀「モクシャ」で敵に与えるTPを減らせるので、敵の特殊技の使用回数を少なくできます。

能力考察1 格闘スキルが一定値上がると素手のD値もアップ

格闘スキルによって素手のD値が上昇するのは前述したとおり。では具体的にレベルやスキルをいくつ上げると、素手のD値が上がるのかまとめたものが右表になる。

基本的にレベル50まではレベルが3上がるごとに、レベル51〜75まではレベルが2上がるごとにD値が1ずつ上昇していく。そのため、高レベルになるほど加速度的に攻撃能力がアップするのだ。また、メリットポイントで格闘スキルを強化してもD値が上がるため、D値が34になる3段階まで強化しておきたい。



◀レベル75で素手のD値33・間隔300、1回攻撃ぶんのD／隔比は0.22。ほかの武器との差は歴然。

◆格闘スキルと素手のD値の対応表

Lv	スキル上限	素手のD値	素手の間隔
1	6	3	400
2	9		
3	12	4	
4	15		
5	18		
6	21	5	
7	24		
8	27		
9	30	6	
10	33		
11	36		
12	39	7	
13	42		
14	45		
15	48	8	
16	51		380
17	54		
18	57	9	
19	60		
20	63		
21	66	10	
22	69	10	380
23	72		
24	75	11	
25	78		
26	81		
27	84	12	
28	87		
29	90		
30	93	13	
31	96		360
32	99		
33	102	14	
34	105		
35	108		
36	111	15	
37	114		
38	117		
39	120	16	
40	123		
41	126		
42	129	17	
43	132	17	360
44	135		
45	138	18	
46	141		340
47	144		
48	147	19	
49	150		
50	153		
51	158	20	
52	163		
53	168	21	
54	173	22	
55	178		
56	183	23	
57	188		
58	193	24	
59	198		
60	203	25	
61	207		320
62	212	26	
63	217		
64	222	27	320
65	227		
66	232	28	
67	236		
68	241	29	
69	246	30	
70	251		
71	256	31	
72	261		
73	266	32	
74	271		
75	276	33	300
メリットポイント	278		
	280		
	282	34	
	284		
	286		
	288		
	290		
	292	35	

能力考察2 高レベルのオススメ格闘武器

レベル70以降から有効な格闘武器を3つピックアップ。「ハデスサインティ」と「デストロイヤー」のD／隔比にはそれほど差がないが、クリティカルヒット+6%の性能がついているので、総合的な攻撃性能は「デストロイヤー」が一歩抜きんでている。さらに、「ハデスサインティ」には敵対心+7の性能があるため、敵対心を高めやすいのも使いにくいのも理由の1つ。ただし、命中・回避・モクシャが7ずつ上昇するので、盾役とアタッカー役の両方をこなすサルベージやソロ戦闘では「ハデスサインティ」に軍配が上がる。

一方、「ワーグバグナウ」は入手しやすいのが利点だ。「ハデスサインティ」は高価な素材を使い、「デストロイヤー」はⓇⒺをもつため自力で手に入れる必要がある。ふだんは「デストロイヤー」を装備し、サルベージやソロでは「ハデスサインティ」を使うといいだろう。

◆格闘武器ピックアップ(D／隔比の算出方法はP.274を参照)



ハデスサインティ

Lv	70	D値	+18	間隔	+51	D／隔比	0.145
性能	命中+7 回避+7 モクシャ+7 敵対心+7						

高価な「ブラッドウッド材」と「ケルベロスの爪」を使うため、高値で取引されている合成品。しかし、その価格に見合う性能を誇り、1つの部位で命中、回避、モクシャを7も上げられる。また、敵対心の上昇はサルベージで盾役をこなすときに役立つ。



ワーグバグナウⓇ

Lv	72	D値	+13	間隔	+60	D／隔比	0.128
性能	潜在能力:D+18						

競売所やバザーなどで安価に取引されている格闘武器。潜在能力はTPが100%未満かWS使用時に発動し、さらに潜在能力発動時に隠し性能の攻+14と命中+5の効果も得られる。基本的に常時発動しているものと思って差し支えない。



デストロイヤーⓇⒺ

Lv	73	D値	+5	間隔	+48	D／隔比	0.146
性能	潜在能力:D+18 クリティカルヒット+6%						

モンク最終装備の1つ。潜在能力は規定数以上のWSを使用すると常時発動するようになる。また、クリティカルヒット+6%の性能は攻撃回数の多いモンクと相性がいい。DEXをキチンと強化していれば連続でクリティカルが発生することも。

能力考察3 MNDを高めて「気孔弾」の威力を上げよう

「気孔弾」の威力は、MNDと「ためる」の攻撃力アップが影響する。右表に挙げたMNDを上げられる装備品に切り替え、「ためる」を10回ほど連続使用した状態で「気孔弾」を使えば、約1000ダメージも与えることが可能だ。このアビリティは遠距離から使用でき、必ず当たるため、強力な魔法や特殊技を使用するHNM戦に有効な攻撃方法といえる。

◆MNDを上げられるおもな装備品

部位	Lv	名称	上昇値
格闘武器	73	フェイスバグナウⓇⒺ	+7
両手棍	53	プライドスタッフⓇ	+7
	75	麒麟棍Ⓡ	+10
矢・弾	35	ホーリーアムブラ	+1
グリップ	55	ラプトルストラップ	+1
頭	56	テンプルクラウンⓇⒺ	+5
	74	TPクラウン+1ⓇⒺ	+8
首	48	約束バッジ	+5
	73	フェイストルクⓇⒺ	+5
胴	35	ビショップローブ	+2
	58	ジュストコール	+2
	71	アヴァロンブレストⓇ	+7
	75	麒麟大袖Ⓡ	+10
両手	27	デボティーミトン	+5
腰	52	玉糸紬の帯	+2
	70	ソーシックロープⓇⒺ	+4
両脚	71	ベンダースロップス	+2
	74	TPホーズ+1ⓇⒺ	+4
両足	55	コブラピガッシュⓇ	+2
	74	TPゲートル+1ⓇⒺ	+5
	75	朱雀脛当ⓇⒺ	+15
背	55	王国軍マントⒺ	+2
	70	メレーケープⓇⒺ	+5
耳	38	ガイストピアス	+1
	72	電界の耳ⓇⒺ	+2
指	72	サファイアリング	+4
	74	アクアリング	+5

◇能力考察4◇ 敵の攻撃を無効化して反撃する「カウンター」

「カウンター」の効果は敵の攻撃を正面から受けた際、その攻撃を無効化したうえで反撃する。必ず発動するわけではないが、防御と攻撃の効果を兼ね備えた優秀なジョブ特性だ。右表の装備品で発生率を上げることができ、これらを全部位に装備したときの発生率はかなりのもの。おもにソロ戦闘に有効な装備品といえる。ちなみに、「カウンター」による攻撃ではTPが溜まらない。

◆「カウンター」の発生率を上げられるおもな装備品

分類	Lv	名称	上昇値
格闘武器	50	クロスカウンター	+5
		リタリエーターⓇⒺ	+5
頭	72	羅刹陣鉢 ※1	+1
		羅刹陣鉢改	+1
胴	72	羅刹作務衣 ※1	+1
		羅刹作務衣改	+1
両手	72	羅刹手甲 ※1	+1
	72	羅刹手甲改	+1

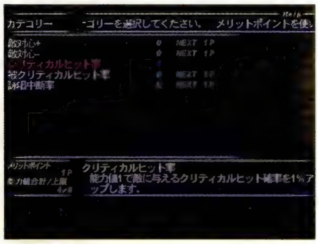
分類	Lv	名称	上昇値
両手	75	薄金篭手ⓇⒺ	+2
腰	67	マッスルベルト ※2	+1
		マッスルベルト+1 ※2	+2
両脚	50	合気道股下	+2
	60	テンプルホーズⓇⒺ	+1
	72	羅刹筒袴 ※1	+1
	72	羅刹筒袴改	+1
	74	TPホーズ+1ⓇⒺ	+3

分類	Lv	名称	上昇値
両足	72	羅刹脛当 ※1	+1
	72	羅刹脛当改	+1
耳	42	アベンジャーピアス	+1
	61	カウンターピアスⓇⒺ ※3	+5
	70	ケンプファーピアスⓇ ※4	+5
指	50	ケンプファーリングⓇ ※5	+2

※1 HP50%以下　※2 HP50%未満　※3 エンチャント使用時　※4 HP25%以下　※5 HP75%以下&TP100未満

◇メリットポイント◇ まずは格闘スキルで素手のD値を上げよう

優先して強化したい項目は格闘スキル。3段階上げれば素手のD値が34、8段階で35に上昇する。攻撃回数の多いモンクにとって、D値が1つ違うだけでかなりの攻撃力アップを見込めるはずだ。これを強化したら、次は蹴撃確率。5段階まで強化すれば発生率が約17.5%になるので、TPの溜まりが早くなり、結果としてWSの使用回数を増やせる。



◀「クリティカルヒット率」もオススメ。「テストロイヤー」との組み合わせで、発生率を高められる。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★	HP／MP	HP上限
★★	ステータス	STR
★★★	戦闘スキル	格闘スキル
★★		回避スキル
★	その他	敵対心−
★★★		クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	カテゴリー	上昇値
★	集中使用間隔	−10秒
★	回避使用間隔	−10秒
★	チャクラ使用間隔	−10秒
★★	カウンター確率	+1%
★★★	蹴撃確率	+1%

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★	アビ	マントラ	範囲内PTメンバーのHPmaxをアップ。使用間隔：10分	効果+4%
★★★	アビ	無想無念	効果時間内、近接攻撃の攻撃属性を無属性にする。WSには効果無し。使用間隔：10分	効果+5%
★★	特性	練気	「チャクラ」発動後、一定時間リジェネ(HP10／3秒)の効果を得る	効果時間+24秒
★★	特性	発剄	「気孔弾」にストアTPーの効果を得る	効果時間+20秒

「無想無念」は1段階だけでも習得しておきたい

グループ2の「無想無念」は通常攻撃を無属性にする効果があり、格闘属性に耐性をもつ敵に使えばダメージの減少を抑えられる。1段階だけでも強化しておけば、デュナミスやナイズル島踏査指令などで役立つこと請け合い。残りの3種類は、自身の活動内容によってどれを強化するか決めるといいだろう。

◆グループ2の強化例

グループ2の強化項目	段階 1	2	3	4	5
マントラ					
無想無念	■	■	■	■	■
練気	■	■	■	■	■
発剄					

ナイズル島踏査指令やデュナミスに参加する機会が多く、ソロで戦う機会が多いプレイヤー向けの強化例。格闘属性に耐性をもつ敵の対策に「無想無念」、回復手段を得るために「練気」を徹底的に強化した。

◆グループ2のアビリティ・ジョブ特性解説

マントラ

範囲内にいるパーティメンバーのHPの最大値を3分間上げるアビリティで、1段階強化するごとに4%ずつ効果を高められる。強敵との戦闘で盾役のHPを上げて、耐久力を高めるといい。なお、「体力の薬」や「巨人の薬」の効果を上書きしてしまうので注意すること。

無想無念

3分間、通常攻撃を無属性にする「無想無念」。格闘属性に耐性をもつ敵に使えばダメージの減少を抑えられるので、スライム族やリーチ族と戦うときに有効だ。また、「インビンシブル」中でもダメージを与えられるため、デュナミスの戦闘でも重宝する。

練気

「練気」は、「チャクラ」使用後に「リジェネ」の効果を得られるジョブ特性。強化するごとに「リジェネ」の効果時間が24秒延長し、1段階の強化につきHPの回復量が80ずつアップする。5段階強化時の回復量は400にもなるため、ソロ戦闘の際に便利だ。

発剄

「気孔弾」にストアTPーの効果を得るジョブ特性が「発剄」だ。侍のジョブ特性「ストアTP」の効果を逆転させたようなもので、敵のTPを溜まりにくくする効果がある。少人数でNMと戦うときなど、敵を攻撃する人数が少ないほど「発剄」の効果を実感しやすい。

WHM　WHITE MAGE

白魔道士

ほとんどの白魔法を扱うことができる白魔法のエキスパート。全ジョブ随一の回復能力を活かして、パーティメンバーをサポートすることができる。

取得クエスト

1 最初から選択可能

初期アイテム

オニオンロッド(片手棍)
ケアルⒺ(白魔法)



特徴　白魔法で味方を癒す回復役

白魔道士のおもな役割は、ケアル系の魔法で味方を回復することだ。それ以外にも「プロテア」や「シェルラ」などによる強化、「パラナ」「ブライナ」などで状態異常を回復するというように、白魔法を駆使してパーティメンバーの回復とサポート全般を担当することになる。また、戦闘不能のPCを蘇生するレイズ系の魔法もすべて習得可能だ。



◀レベルが上がるにつれ使える白魔法も増える。戦況を見極めて、必要な魔法を詠唱しよう。

装備品　MP上限の強化が最優先

「ケアル」を始めとしてさまざまな白魔法を繰り返して詠唱する白魔道士は、十分なMPを確保することが重要。そのため、できるだけ装備品でMPを増強しておこう。また、ヒーリングをする機会も多いので、ヒーリング時のMP回復量を増やせる装備もそろえておくと便利だ。そのほか、一部の白魔法の効果を上げるためにMNDも強化しておくといい。

◆装備の指針

- MPを上げられる装備品
- MNDを上げられる装備品
- ケアル回復量を上げられる装備品
- ヒーリングMPを上げられる装備品
- リフレシュ効果のある装備品

サポートジョブ　MP上限を増やせるジョブを選ぼう

白魔道士はメインだけで回復、強化、治療といった役割をこなすことが可能。そのため、サポートジョブを選ぶときはMPを増やせる魔道士系のジョブのなかで、使いたい魔法やアビリティをもつジョブにするといいだろう。

右記に紹介した召喚士と学者以外にも、アビリティの「精霊の印」やジョブ特性の「コンサーブMP」が役立つ黒魔道士もオススメのサポートジョブだ。



▲ソロ限定だが、サポートジョブを忍者にして片手棍を2本持って戦うのもおもしろい。魔道士にしては高い攻撃力を誇る。

召喚士　MP上限がもっとも増加

「MPmaxアップ」と「オートリフレシュ」の2つのジョブ特性により、MPをもっとも多く増やせるのが特徴。また、「真空の鎧」などの「契約の履行:験術」により、パーティメンバーをサポートすることも可能だ。ただし、この場合は役割が多くなり、戦闘中ではかなり忙しくなる傾向にある。

学者　「白のグリモア」でさまざまな恩恵が

白魔道士は白魔法を中心に使っていくため、「白のグリモア」による白魔法の消費MP減少、詠唱時間短縮などの恩恵を受けやすい。また、「黒のグリモア」使用時の暗黒魔法スキル上昇効果により、「アスピル」や「ドレイン」で十分な吸収量を期待できるのもサポ学の魅力の1つだ。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
E	C	D	F	D	E	E	A	C

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	–	–	–	–	–	–
	短剣	–	–	–	–	–	–
	片手剣	–	–	–	–	–	–
	両手剣	–	–	–	–	–	–
	片手斧	–	–	–	–	–	–
	両手斧	–	–	–	–	–	–
	両手鎌	–	–	–	–	–	–
	両手槍	–	–	–	–	–	–
	片手刀	–	–	–	–	–	–
	両手刀	–	–	–	–	–	–
	片手棍	B+	○	○	○	○	○
	両手棍	C+	○	–	○	–	–
	弓術	–	–	–	–	–	–
	射撃	–	–	–	–	–	–
	投てき	E	–	–	–	–	–

種類	スキル名	適性
防御	ガード	–
	回避	E
	盾	D
	受け流し	–
魔法	神聖魔法	A
	回復魔法	A+
	強化魔法	C+
	弱体魔法	C
	精霊魔法	–
	暗黒魔法	–
	召喚魔法	–
	青魔法	–
	忍術	–
	歌唱	–
	弦楽器	–
	管楽器	–

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	女神の祝福	範囲内のパーティメンバーのHPを大幅に回復し、状態異常も治す	–	2時間
10	特性	魔法防御力アップ①	魔法防御力が10上昇する	常時	–
15	アビ	女神の印	次に回復魔法を唱えると、回復量が2倍になる	1分	10分
20	特性	クリアマインド①	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が3上昇し、2回目以降のMP回復量が1ずつ増える	常時	–
25	特性	オートリジェネ	3秒ごとにHPが1ずつ回復する	常時	–
30	特性	魔法防御力アップ②	魔法防御力が12上昇する	常時	–
35	特性	クリアマインド②	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が6上昇し、2回目以降のMP回復量が1ずつ増える	常時	–
50	特性	女神の慈悲	「女神の印」の次に状態異常回復魔法を唱えると、効果対象が範囲になる	常時	–
50	特性	魔法防御力アップ③	魔法防御力が14上昇する	常時	–
50	特性	クリアマインド③	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が9上昇し、2回目以降のMP回復量が2ずつ増える	常時	–
65	特性	クリアマインド④	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が12上昇し、2回目以降のMP回復量が2ずつ増える	常時	–
70	特性	魔法防御力アップ④	魔法防御力が16上昇する	常時	–
メ	アビ	マーター	HPを消費して、指定したパーティメンバーのHPを回復させる(消費量=現HPの1/4、回復量=消費量×2)	–	20分
メ	アビ	デヴォーション	HPを消費して、指定したパーティメンバーのMPを回復させる(消費量=現HPの1/4=回復量)	–	20分

◆おもな習得WS (詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
片手棍	1	5	シャインストライク	必中、光属性
	14	40	セラフストライク	必中、光属性
	24	70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン
	34	100	スターライト	自身のMP回復
	43	125	ムーンライト	範囲、パーティメンバーのMP回復

武器	Lv	スキル	名称	効果
片手棍	51	150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン
	56	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
	62	200	ジャッジメント	1回攻撃
	67	220	ヘキサストライク	6回攻撃
	70	230	ブラックヘイロー	2回攻撃

武器	Lv	スキル	名称	効果
片手棍	レ	–	ランドグリース	追加効果:シールドブレイク
	ミ	–	ミスティックブーン	与ダメージをMPに変換

◆習得魔法一覧 (詳細はP.361参照)

Lv	名称	MP	効果
1	ケアル	8	HPを回復
3	ディア	7	光属性のスリップダメージ
4	パライズ	6	敵を麻痺させる
5	バストンラ	12	土耐性アップ(範囲)
5	バニシュ	15	光属性のダメージ
6	ポイゾナ	8	毒、猛毒を治す
7	バスリプラ	14	睡眠耐性アップ(範囲)
7	プロテア	9	防御力アップ(範囲)
7	プロテス	9	防御力アップ
9	バウォタラ	12	水耐性アップ(範囲)
9	パラナ	12	麻痺を治す
10	アクアベール	12	自身の詠唱中断率を下げる
10	バポイゾラ	18	毒耐性アップ(範囲)
11	ケアルII	24	HPを回復
12	バパライラ	22	麻痺耐性アップ(範囲)
13	スロウ	15	攻撃間隔を長くする
13	バエアロラ	12	風耐性アップ(範囲)
14	ブライナ	16	標的の暗闇を治す
15	サイレス	16	敵を静寂にする
15	デオード	10	臭いを消す
15	バニシュガ	41	光属性のダメージ(範囲)
16	ケアルガ	60	HPを回復(範囲)
17	シェル	18	魔法防御力アップ
17	シェルラ	18	魔法防御力アップ(範囲)
17	バファイラ	12	火耐性アップ(範囲)
18	ディアガ	12	光属性のスリップダメージ(範囲)
18	バブライラ	26	暗闇耐性アップ(範囲)
19	サイレナ	24	静寂、沈黙を治す
19	ブリンク	20	幻影を2体作り出す

Lv	名称	MP	効果
20	スニーク	12	足音を消す
21	ケアルIII	46	HPを回復
21	バブリザラ	12	氷耐性アップ(範囲)
21	リジェネ	15	HPを徐々に回復
23	バサイレラ	30	静寂耐性アップ(範囲)
25	インビジ	15	姿を消す
25	バサンダラ	12	雷耐性アップ(範囲)
25	レイズ	150	戦闘不能を回復
27	プロテアII	28	防御力アップ(範囲)
27	プロテスII	28	防御力アップ
28	ストンスキン	29	一定量のダメージを無効
29	カーズナ	30	呪い、呪詛、死の宣告を治す
30	バニシュII	57	光属性のダメージ
31	ケアルガII	120	HPを回復(範囲)
32	イレース	18	弱体効果を1つ取り除く
33	リレイズ	150	戦闘不能時にレイズの効果
34	ウィルナ	48	病気、悪疫を治す
36	ディアII	30	光属性のスリップダメージ
36	テレポデム	75	デムへワープする(範囲)
36	テレポホラ	75	ホラへワープする(範囲)
36	テレポメア	75	メアへワープする(範囲)
37	シェルII	37	魔法防御力アップ
37	シェルラII	37	魔法防御力アップ(範囲)
38	テレポヨト	100	ヨトへワープする(範囲)
38	テレポルテ	100	ルテへワープする(範囲)
39	ストナ	40	石化を治す
39	バウィルラ	50	病気耐性アップ(範囲)
40	バニシュガII	120	光属性のダメージ(範囲)
40	ヘイスト	40	攻撃間隔を短くする

Lv	名称	MP	効果
41	ケアルIV	88	HPを回復
42	テレポヴァズ	100	ヴァズへワープする(範囲)
43	バブレクラ	40	石化耐性アップ(範囲)
44	リジェネII	36	HPを徐々に回復
45	フラッシュ	25	命中率を著しく下げる
47	プロテアIII	46	防御力アップ(範囲)
47	プロテスIII	46	防御力アップ
48	リポーズ	26	睡眠状態にする
50	ホーリー	100	光属性のダメージ
51	ケアルガIII	180	HPを回復(範囲)
53	リコールジャグ	125	ジャグナー森林(S)へワープする(範囲)
53	リコールパシュ	125	パシュハウ沼(S)へワープする(範囲)
53	リコールメリファ	125	メリファト山地(S)へワープする(範囲)
56	レイズII	200	戦闘不能を回復
57	シェルIII	56	魔法防御力アップ
57	シェルラIII	56	魔法防御力アップ(範囲)
60	リレイズII	175	戦闘不能時にレイズIIの効果
61	ケアルV	135	HPを回復
63	プロテアIV	65	防御力アップ(範囲)
63	プロテスIV	65	防御力アップ
65	バニシュIII	96	光属性のダメージ
66	リジェネIII	64	HPを徐々に回復
68	シェルIV	75	魔法防御力アップ
68	シェルラIV	75	魔法防御力アップ(範囲)
70	レイズIII	250	戦闘不能を回復
71	ケアルガIV	260	HPを回復(範囲)
75	リレイズIII	200	戦闘不能時にレイズIIIの効果
メ	シェルラV	93	魔法防御力アップ(範囲)
メ	プロテアV	84	防御力アップ(範囲)

戦い方 味方を支援して戦闘を勝利に導こう

パーティでの戦いで白魔道士にとってもっとも気をつけたいことは、戦闘不能になるPCを出さないこと。そのためにも、使える白魔法の性能を把握しておくことは重要だ。味方の減ったHPを回復していくのはもちろんのこと、味方の状態異常は的確な対処魔法で治していこう。また、「プロテア」、「シェルラ」などに加えて「ヘイスト」の効果が切れないように使い、味方のサポートに徹したい。



◀味方の状態異常を把握するために、不必要なログを消して敵の使う魔法や特殊技を見やすくしよう。

◆戦い方の一例

釣り → 序盤 → 中盤 → 終盤

弱体魔法を使う（序盤）

盾役が「挑発」などを使ってターゲットが安定したあとに、「スロウ」や「パライズ」などの魔法を使っていこう。また、パーティに弱体魔法を使えるメンバーが複数いる場合は、あらかじめ相談してどの魔法を使うかを決めておくといい。

味方を回復

戦闘不能にならないように味方をケアル系魔法で回復しよう。このとき、減ったHPを高位の回復魔法で一気に回復すると敵対心が高まり、ターゲットをとりやすい。低位の回復魔法でこまめに回復するのがオススメだ。ただし、盾役がナイトの場合は、ナイトが「ケアル」を使って敵対心を上げる余地を残しておくといい。

「フラッシュ」で味方を支援（中盤）

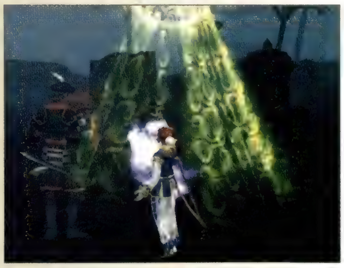
敵の命中率を一時的に落とすことができる「フラッシュ」は、攻撃を受ける回数を減らす有効な魔法だ。ただし、この魔法は敵対心が高めなので、ターゲットが安定するまでは使わないようにしよう。

MPを回復して次の戦いに備える（終盤）

味方のHPを回復したあとは、ヒーリングしてMPを回復させよう。このとき、クッキーなどでヒーリングMPの回復量を上げるとMPを早く回復できる。

「女神の祝福」の効果

白魔道士の切り札である「女神の祝福」には、範囲内のパーティメンバー全員のHPを全快させると共に、すべての状態異常を治す効果がある。敵対心が大幅に上昇して盾役から敵のターゲットを奪いやすいが、ピンチのときは迷わず使っていこう。このとき、「スリプガ」などの睡眠対策のために飲んでいた「毒薬」による毒も治してしまうので、再度「毒薬」を使うのを忘れないようにすること。



▲「女神の祝福」の効果範囲はそれほど広くない。使うときは前衛の近くまで移動して、回復したいメンバー全員が効果範囲内に入るようにすること。

アンデッド系に「バニシュ」が有効

バニシュ系の魔法は精霊魔法に比べて、消費MPの割に与えるダメージが少なめだ。しかし、アンデッド系の敵に対して使うと防御特性をカットする効果があり、スケルトン族に突撃属性、ゴースト族に物理攻撃全般が効きやすくなるのだ。ただし、この効果が発動している時間は短いので、連携の直前などに使うといいだろう。

Lv11～ 「ケアルII」で味方を回復しやすく

レベル11で習得する「ケアルII」には、最初から覚えている「ケアル」に比べて約3倍の回復量がある。これにより味方のHPを回復しやすくなるが、「ケアル」よりも敵対心を高めやすい。このレベル帯では連発するとターゲットをとってしまいがちなので注意が必要だ。普段は「ケアル」で回復していき、一気にHPを減らされたときに「ケアルII」で回復しよう。



◀HPの回復量に影響がある回復魔法スキルは、アンデッド系の敵に「ケアル」を使うと上がりやすい。

Lv15～ 「女神の印」を使いこなそう

レベル15で習得する「女神の印」は、白魔道士が使える数少ないアビリティの1つ。このアビリティは2つの使い方があり、ケアル系魔法の回復量を倍増させるのに加えて、レベル50で「女神の慈悲」を習得すると、次に唱える状態異常魔法の効果が対象の周囲にいるパーティメンバーに及ぶのだ。消費MPが増えたりすることはないので、戦況を見極めてどちらの使い方にするか判断していこう。

ちなみに、「女神の印」は「リジェネ」など強化魔法には効果がないので注意すること。



◀「女神の印」の使用間隔は、メリットポイントで強化することで20秒ずつ短縮できる。

◆「女神の印」の2つの使い方を解説

「ケアル」の回復量が倍に

「女神の印」をケアル系魔法に使う場合は、「ケアルガ」などと組み合わせると効果的だ。範囲でダメージがある特殊技や魔法を受けたあとの回復に使うといい。ただし、回復量に応じて敵対心も増加するので、戦闘中の使用は厳禁。戦闘終了後か盾役の敵対心が高まっているときに使うようにしよう。

範囲で状態異常を回復

範囲攻撃で状態異常を受けた場合に有効な使い方。各種行動を制限される麻痺を治す「パラナ」か、さまざまな弱体効果を消去できる「イレース」と組み合わせるのがオススメだ。特に「イレース」は再詠唱時間が長いので、複数の味方を回復する必要がある場合に重宝するだろう。

Lv25～「レイズ」で戦闘不能を回復

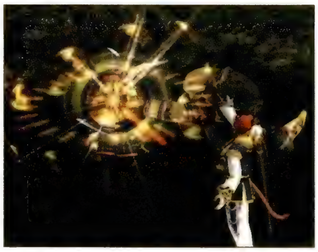
戦闘不能を回復する「レイズ」は、レベル25で習得できる。ホームポイントにもどることなくその場で復活可能で、失った経験値の一部を回復できるのが特徴だ。また、対象のレベルが50以上ある場合にかぎり、「レイズII」か「レイズIII」を使うことにより、さらに失う経験値を減らすことができる。



◀レイズ系魔法は消費MPが高く、再詠唱時間は1分と長めに設定されている。

Lv40～「ヘイスト」で味方を支援

レベル40で習得する「ヘイスト」には、近接攻撃の間隔と魔法の再詠唱時間を短縮する効果がある。消費MPは40と少なくないが、盾役が忍者の場合は「空蝉の術」の再詠唱時間を短縮する効果が大きいので優先してかけておくこと。また、一部の特殊技や魔法以外でかかった「スロウ」の効果を上書きすることができるので覚えておこう。



◀忍者に「ヘイスト」をかけることで、「空蝉の術：弐」の再詠唱時間を約7秒短縮することができる。

Lv48～リンク時は「リポーズ」で眠らせよう

敵を睡眠状態にする魔法が、レベル48で習得できる「リポーズ」だ。これは白魔道士だけが使える睡眠効果の魔法。神聖魔法スキルが魔法命中率に影響しており、高いスキル適性をもつ白魔道士ならレジストされにくい。また、この魔法の属性は「スリプル」とは違い光属性となる。「スリプル」が効きにくい敵がリンクしたときなどに、積極的に使っていこう。

◆「スリプル」が効きにくい敵

敵名	ページ
アーリマン族	189
アンティカ族	190
アントリオン族	190
インプ族	191
クトゥルブ族	196
コウモリ族（1匹）	197
コウモリ族（3匹）	197
コース族	197

敵名	ページ
ゴースト族	197
屍犬族	201
シャドウ族	201
スケルトン族	202
ソウルフレア族	204
デーモン族	205
ドゥーム族	205
ヘクトアイズ族	211

Lv61～「ケアルV」でHPの大量回復が可能に

白魔道士が使えるケアル系の最高位魔法が、レベル61で習得する「ケアルV」だ。「ケアルIV」を大きく上回る回復量を誇り、MNDや回復魔法スキルを上げることで回復量が増加するのが特徴だ。また、敵対心の増加量が回復量にかかわらず一定なので、ターゲットをとりにくい。HPが大きく減ってしまったときは、「ケアルIV」よりもこちらを使おう。



◀「女神の印」を使った状態で「ケアルV」を詠唱すると、HPを1000以上回復することも可能だ。

テレポ・リコール系魔法で特定地点に移動可能

特定地点まで一瞬で到達できる便利な魔法がテレポ・リコール系の魔法だ。これらの魔法はクエストをクリアするか競売所で入札することで入手でき、自分だけでなく範囲内のパーティメンバーもワープさせることができる。ただし、到着地点にあるTelepointを調べて、だいじなものを入手していない場合はワープできないので注意しよう。

また、「テレポヴァズ」の移動先以外の場所には、近くにチョコガールが配置されている。テレポした場所から別のエリアに移動する場合にも利用するといいだろう。

◆テレポ・リコール系魔法の効果

魔法名	消費MP	移動地点
テレポホラ	75	ラテーヌ高原K−8
テレポデム	75	コンシュタット高地I−6
テレポメア	75	タロンギ大峡谷I−6
テレポルテ	100	東アルテパ砂漠G−6
テレポヨト	100	ヨアトル大森林F−9
テレポヴァズ	100	ザルカバードH−8
リコールジャグ	125	ジャグナー森林〔S〕H−9
リコールパシュ	125	パシュハウ沼〔S〕J−9
リコールメリファ	125	メリファト山地〔S〕I−8

「リジェネ」を使って効率よく回復

リジェネ系の魔法は、ケアル系の魔法と比べると消費MPに対するHPの回復量が多く、回復時に敵対心をほとんど上げることのない魔法だ。ただし、徐々に回復するという性質上、一気に回復したいときにはそぐわず、詠唱時間と再詠唱時間が共に長め。

そのため、つねに攻撃を受けつづけるナイトや、範囲攻撃でダメージを受けた前衛などにかけておくといい。受けたダメージに応じて「リジェネ」を使いわけ、効率よく回復していこう。ちなみに、「リジェネIII」は白魔道士だけが使える魔法だ。

◆リジェネ系魔法の効果

魔法名	消費MP	回復量
リジェネ	15	5HP／3秒 合計125回復
リジェネII	36	12HP／3秒 合計240回復
リジェネIII	64	20HP／3秒 合計400回復



教えて！白魔道士の魅力

強力な回復能力でさまざまな場面で活躍

すべてのケアル系魔法と状態異常回復魔法を使用でき、切り札として「女神の祝福」をもつ白魔道士はさまざまな場面で活躍できます。特に強敵と戦うときにはHPを大量に回復でき、敵のターゲットをとりにくい「ケアルV」や、経験値の減少を最低限に抑えられる「レイズIII」が大活躍。しかも、「ヘイスト」や「フラッシュ」で味方をサポートできるのも見逃せない点といえます。



◀強力なWS「ヘキサストライク」を覚えれば攻撃力は十分に高い。ソロでも戦いやすくなる。

◇能力考察1◇「ケアル」の回復量・詠唱時間を強化しよう

白魔道士の習得できる魔法のなかで、使用ひん度が高いのがケアル系魔法。その性能を上げられるおもな装備品をまとめたのが右表だ。このなかで優先的に入手しておきたいのが「ライトスタッフ」。入手難易度が低い割に効果が高く、ケアル系以外の光属性の魔法の命中率やダメージを上げられるのが魅力だ。また、詠唱時間を大幅に短縮できる「ケアルクロッグ」も便利な装備品といえるだろう。

◆ケアル系の効果を上げられるおもな装備

部位	Lv	名称	効果
片手棍	40	ディアワンドⓇⒺ	ケアル回復量アップ
	62	アスクレピオスⓇⒺ	ケアル回復量+5%
	71	テンプラーメイスⓇ	ケアル回復量+10%
両手棍	51	ライトスタッフ	ケアル回復量+10%
	55	癒しの杖	ケアル回復量+10%
頭	70	ボランティアクードⓇⒺ	ケアル回復量+5% ※1
胴	68	ノーブルチュニック	ケアル回復量+10%
	75	マルドゥクジュバⓇⒺ	ファストキャスト効果アップ

部位	Lv	名称	効果
腰	75	ラムダサッシュⓇⒺ	ケアル回復量+3% ※2
両足	59	ケアルクロッグ	ケアル詠唱時間−15%
	75	ラストラムパンプスⓇⒺ	ファストキャスト効果アップ
背	30	ワーロックマントⓇ	ファストキャスト効果アップ ※3
耳	75	ロケイシャスピアスⓇⒺ	ファストキャスト効果アップ
指	50	メディシンリングⓇ	ケアル回復量+10% ※4
	75	パイリングⓇⒺ	ファストキャスト効果アップ ※2

※1 ビシージのとき　※2 サルベージのとき　※3 サポートジョブが赤魔道士のとき　※4 HP75%以下、かつTP100未満のとき

◇能力考察2◇「ケアルガ」を使うタイミング

範囲内にいるパーティメンバーを回復できるケアルガ系の魔法は、MP効率が非常に優れた便利な魔法だ。しかし、詠唱時間が長めで、一度に複数のパーティメンバーを回復するため敵対心を高めやすいのが欠点。盾役の敵対心が十分に高まっていない戦闘序盤で使うのは避け、戦闘終盤か終了後に唱えるのがいいだろう。また、特殊な使い方として「スリプガ」などで眠ってしまったパーティメンバーを起こすために利用するのもありだ。

◆ケアルガ系魔法の効果

魔法名	消費MP	回復量(目安)
ケアルガ	60	60
ケアルガII	120	190
ケアルガIII	180	390
ケアルガIV	260	600

◇能力考察3◇リフレシュ効果のある装備で持久力をアップ

一部の装備品には、3秒に1ずつMPが回復するリフレシュ効果がついたものがある。MPを大量に使う白魔道士にとっては非常にありがたい効果だが、これらの装備品はどれも入手難度は高めになっている。しかし、「ノーブルチュニック」や「クレリクブリオー」には、リフレシュ効果以外にもケアル系やリジェネ系の回復量アップなど便利な効果がついているので、できれば手に入れたい一品だ。

◆リフレシュ効果のあるおもな装備

部位	Lv	名称	備考
胴	59	バーミリオクローク	合成品(裁縫印可:土のクリスタル+金糸×2+ビロード×2+絹布+ダマスク織物×3)
	68	ノーブルチュニック	合成品(裁縫皆伝:土のクリスタル+銀糸+金糸×2+ビロード×2+絹布+虹布+光布)
	73	ダルマティカⓇⒺ	「呪われた外套」を「海霊の免罪符:胴」で解呪
	74	クレリクブリオーⓇⒺ	デュナミス−ボスディンの敵が落とす
	75	マルドゥクジュバⓇⒺ	アヌダブレット、エアダブレット、エンリルガンビスン、アルザビウーツ鋼×12、アトルガン黄金貨×10と交換
指	50	バルラーンリングⓇⒺ ※1	アトルガンM「戴冠の儀」をクリア
背	75	テイスターケープⓇⒺ ※2	パシュハウ沼〔S〕に出現するベイスト族NM、Kinepikwaが落とす

※1 アサルトのとき　※2 毒状態のとき

◇能力考察4◇属性防御にも気を配ろう

敵の使う特殊技のなかには、属性つきの魔法ダメージを与えてくるものがある。これらの特殊技は対応するバ系魔法をかけておくことで、レジストしやすくなりダメージの軽減につながるのだ。右表にそのような特殊技を使う敵と対応するバ系魔法をまとめたので、これらの敵と戦うときにはかけておこう。



◀バ系魔法と吟遊詩人の使うカロル系の歌を併用すると、さらにレジストしやすくなる。

◆敵の特殊技と対処魔法の例

種族	特殊技	対処魔法
アンティカ族	磁鉄粉	バストンラ
"エルガ"クロウラー族	インシナレート	バファイラ
キノコ族	サイレスガス	バエアロラ
巨人族	氷の咆哮	バブリザラ
クラブ族	バブルシャワー	バウォタラ
ゴブリン族	爆弾投げ	バファイラ
サソリ族	アースパウンダー	バストンラ
死鳥族	ウィングカッター	バエアロラ
スノール族	砕氷	バブリザラ
スパイダー族	アシッドスプレー	バウォタラ
頭足族	メイルシュトルム	バウォタラ

種族	特殊技	対処魔法
トカゲ族	ファイアボール	バファイラ
プーク族	クロスウィンド	バエアロラ
プギル族	アクアボール	バウォタラ
ボロッゴ族	水風船爆弾	バウォタラ
マムージャ族	ファイアースピット	バファイラ
マンティコア族	火炎の息	バファイラ
モルボル族	臭い息	バストンラ
ロック族	ストームウィンド	バエアロラ
ワモーラ族(成虫)	マグマファン	バファイラ
ワモーラ族(幼虫)	サーマルパルス	バファイラ

◇能力考察5◇ ログに表示されない状態異常も回復しよう

すべての状態異常回復魔法を使える白魔道士にとって、パーティメンバーのかかった状態異常を回復することは重要な役割の1つである。ほとんどの状態異常はログに表示されるため、ログを見ながら回復していけば問題ない。しかし、特殊技のなかには状態異常がログに表示されないものもある。

このような特殊技を右表にまとめたので、どの特殊技でどの状態異常になるのかを把握して的確に治していこう。また、「スパイクボール」など一部の特殊技については、「空蝉の術」による幻影で回避することができる。回避できた場合は状態異常にはならず、治療する必要はないことを覚えておこう。



◀特殊技などで複数の状態異常になる場合は、あらかじめ優先順位を決めて治療していくといい。

◆状態異常がログに表示されない特殊技

敵名	特殊技	対象	空蝉※	追加効果	対処法
アンティカ族	スパイクボール	単体	単体	毒	ポイゾナ
オポオポ族	投石	単体	単体	麻痺	パラナ
キノコ族	サイレスガス	前方	貫通	静寂	サイレナ
	シビレタケ	単体	貫通	麻痺	パラナ
	マヨイタケ	単体	単体	毒	ポイゾナ
クラブ族	バブルシャワー	範囲	貫通	STRダウン	イレース
クロウラー族	ポイズンブレス	前方	貫通	毒	ポイゾナ
コカトリス族	ポイズンピック	単体	単体	毒	ポイゾナ
サハギン族	ハイドロボール	単体	貫通	STRダウン	イレース
スケルトン族	ブラッククラウド	範囲	全消去	暗闇	ブライナ
スパイダー族	アシッドスプレー	前方	貫通	毒	ポイゾナ
デーモン族	ヘカトンウェーブ	前方	貫通	暗闇	ブライナ
トカゲ族	ブレイグブレス	前方	貫通	毒	ポイゾナ
	ブレインクラッシュ	単体	単体	静寂	サイレナ
トンベリ族	袈裟斬り	単体	単体	命中率ダウン	イレース
	胴斬り	単体	単体	防御力ダウン	イレース
"フォモル"シャドウ族	偃月刃	単体	単体	命中率ダウン	イレース
"(不明)"シャドウ族(暗碧海)	破鎧陣	単体	貫通	防御力ダウン	イレース
ブギル族	アクアボール	範囲	貫通	STRダウン	イレース
フライ族	毒液	前方	貫通	毒	ポイゾナ
マンティコア族	大旋風	単体	貫通	チョーク	イレース
ヤグード族	羽根吹雪	単体	単体	毒	ポイゾナ
ラプトル族	噛みつきラッシュ	単体	単体	スロウ	イレース
	リッパーファング	単体	単体	毒	ポイゾナ
ワーム族	消化液弾	単体	貫通	攻撃力ダウン	イレース
	土竜巻	範囲	全消去	命中率ダウン	イレース
ワイバーン族	レディアントブレス	前方	貫通	スロウ、静寂	イレース、サイレナ

※ 単体…幻影を消去して状態異常にならない　貫通…幻影は消費しないが状態異常になる　全消去…幻影をすべて消費して状態異常になる

◇メリットポイント◇ 「デヴォーション」から習得するのが吉

白魔道士のメリットポイントは、グループ2のアビリティ「デヴォーション」、「マーター」が優秀なのでここから強化しよう。そのほか、「シェルラV」の習得とMP上限の強化をしておきたいところだ。余裕があれば、さまざまな白魔法の効果に影響を及ぼすMNDや敵対心ーにメリットポイントを使うといいだろう。



◀「ケアル詠唱時間」の短縮効果は、ケアルガ系にも効果があるので非常に使い勝手がよくなる。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★★	HP／MP	MP上限
★★	ステータス	MND
★★	魔法スキル	弱体魔法スキル
★★		強化魔法スキル
★★	その他	敵対心ー

◆グループ1の強化項目

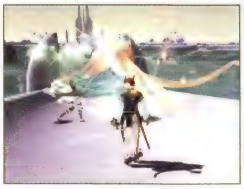
オススメ度	能力名	上昇値
★★	女神の印使用間隔	−20秒
★★	ケアル詠唱時間	−4%
★	属性耐性魔法効果	+2
★	バニシュ効果	+2
★	リジェネ効果	+1

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★	アビ	マーター	標的のパーティメンバーに自身のHPの一部を倍増して分け与える(消費量＝現HPの1／4、回復量＝消費量×2)。使用間隔:20分	使用間隔−2分30秒
★★★	アビ	デヴォーション	標的のパーティメンバーに自身のHPの一部をMPとして分け与える(消費量＝現HPの1／4＝回復量)。使用間隔:20分	使用間隔−2分30秒
★	魔法	プロテアV	範囲内にいるパーティーメンバーの防御力をアップする。消費MP84	防御力+2
★★★	魔法	シェルラV	範囲内にいるパーティーメンバーの魔法防御力をアップする。消費MP93	魔法防御力+1

「デヴォーション」と「マーター」を使おう

「マーター」と「デヴォーション」は、対象に選んだパーティメンバーのHPとMPを瞬時に回復できる便利なアビリティ。どちらのアビリティも回復量は発動した時点でのHP量から計算される仕組みになっている。たとえば、「デヴォーション」ならHP800の時点で発動すると対象のMPが200回復し、HP400だとMPが100回復するのだ。このように、回復量は自身のHPの4分の1になる。どれだけHP上限が高くても自分のHPが減っている状態では効果が薄いので、先に自分のHPを回復してから発動するといいだろう。



◀どちらのアビリティも瞬時に発動するるので、発動する対象を間違えないようにしよう。

BLM　BLACKMAGE

黒魔道士

6属性の精霊魔法を自在に操り、遠距離から大ダメージを与えられるアタッカー。相手の行動を封じる魔法も使用できるため、完封勝利で敵をノックアウトすることも可能だ。

取得クエスト

1 最初から選択可能

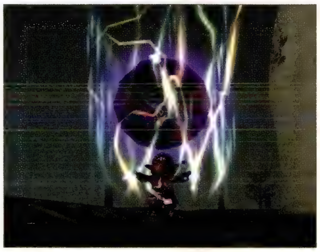
初期アイテム

オニオンスタッフ(両手棍)
ストーンE(黒魔法)



特徴　魔法攻撃を得意とするアタッカー役

MPを消費して精霊魔法を唱え、敵にダメージを与えていくのが黒魔道士の役割。レベルが上がるにつれて強力な精霊魔法を使えるようになり、レベル75では1回の精霊魔法で1000を超えるダメージも狙える。ただし、HPが少なく防御力も低いため、敵に攻撃されるとピンチになりやすい。「スリプル」や「バインド」などで敵の行動を封じながら戦おう。



◀SPアビリティの「魔力の泉」を使えば、効果時間の1分間はMPを消費しないで魔法を詠唱できる。

装備品　INTと魔法攻撃力を重視しよう

精霊魔法の威力を高めるために、INTと魔法攻撃力を上げられる装備品を身に付けよう。INTを上げておくと、精霊魔法の命中率も上昇するので特にオススメだ。また、スリプル系の魔法を敵にレジストされないよう、弱体魔法スキルを上げられるものも重視したい。レベル51を超えたら、魔法の威力と命中率が格段に上昇する属性杖を購入しよう。

◆装備の指針

- INT、魔法攻撃力を上げられる装備品
- 精霊魔法スキル、弱体魔法スキルを上げられる装備品
- 8種類の属性杖(P.019)
- 敵対心を下げられる装備品

サポートジョブ　回復と強化を両立できるジョブがオススメ

攻撃手段は豊富な黒魔道士だが、自身を守る魔法や回復魔法をほとんど習得できない。そのため、これらの短所を克服できるサポートジョブを選ぶのが基本だ。白魔道士か赤魔道士なら回復魔法に加えて、防御魔法の「ブリンク」と「ストンスキン」も使用できるので非常に相性がいい。しかも双方ともMPをもつため、最大MPを増やせるという利点もあるのだ。



▲ソロ能力のみに特化するなら、忍者もオススメ。「ブリンク」より確実な「空蝉の術」で、敵の攻撃を確実に回避できる。

白魔道士　回復と強化魔法を扱える万能サポートジョブ

パーティで行動するときに最適なサポートジョブ。回復魔法や強化魔法に加え、「ブライナ」や「パラナ」などで状態異常を回復できるのが特徴だ。パーティメンバーのHPが少ない危険な状態では回復効果が2倍になる「女神の印」を使用して、「ケアル」や「ケアルガ」などでピンチを切り抜けよう。

赤魔道士　赤魔道士専用魔法と「ファストキャスト」が魅力

「ファストキャスト」による詠唱時間と再詠唱時間の短縮や、「グラビデ」の移動速度ダウンが魅力。移動速度が遅くなった敵に遠くから精霊魔法を唱えていけば、ダメージを受けずに倒すこともできるのだ。また、レベル64からは敵にかかっている強化効果を消すことができる「ディスペル」も使用可能になる。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
F	B	F	C	F	C	A	E	D

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	−	−	−	−	−	−
武器	短剣	D	−	−	−	−	−
武器	片手剣	−	−	−	−	−	−
武器	両手剣	−	−	−	−	−	−
武器	片手斧	−	−	−	−	−	−
武器	両手斧	−	−	−	−	−	−
武器	両手鎌	E	−	−	−	−	−
武器	両手槍	−	−	−	−	−	−
武器	片手刀	−	−	−	−	−	−
武器	両手刀	−	−	−	−	−	−
武器	片手棍	C+	−	−	○	−	−
武器	両手棍	B−	−	−	○	○	○
武器	弓術	−	−	−	−	−	−
武器	射撃	−	−	−	−	−	−
武器	投てき	D	−	−	−	−	−

種類	スキル名	適性
防御	ガード	−
防御	回避	E
防御	盾	−
防御	受け流し	−
魔法	神聖魔法	−
魔法	回復魔法	−
魔法	強化魔法	E
魔法	弱体魔法	C+
魔法	精霊魔法	A+
魔法	暗黒魔法	A
魔法	召喚魔法	−
魔法	青魔法	−
魔法	忍術	−
魔法	歌唱	−
魔法	弦楽器	−
魔法	管楽器	−

◆おもな習得WS (詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
短剣	2	5	ワスプスティング	追加効果:毒
短剣	15	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
短剣	26	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
短剣	37	100	バイパーバイト ※1	2倍撃、追加効果:毒
短剣	46	125	サイクロン ※1	必中、風属性、範囲
短剣	53	150	エナジースティール	必中、MP吸収
短剣	59	175	エナジードレイン ※1	必中、MP吸収
両手鎌	2	5	スライス	1回攻撃
両手鎌	12	30	ダークハーベスト	必中、闇属性
両手鎌	28	70	シャドーオブデス ※2	必中、闇属性
両手鎌	40	100	ナイトメアサイス	追加効果:暗闇
両手鎌	50	125	スピニングサイス	範囲
両手鎌	56	150	ボーパルサイス	1回攻撃
片手棍	1	5	シャインストライク	必中、光属性
片手棍	14	40	セラフストライク ※3	必中、光属性
片手棍	25	70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン
片手棍	35	100	スターライト	自身のMP回復
片手棍	44	125	ムーンライト ※3	範囲、パーティメンバーのMP回復
片手棍	52	150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン
片手棍	57	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
片手棍	64	200	ジャッジメント ※3	1回攻撃
片手棍	75	230	ブラックヘイロー	2回攻撃
両手棍	1	5	ヘヴィスイング	1回攻撃
両手棍	14	40	ロッククラッシャー	必中、土属性
両手棍	24	70	アースクラッシャー ※4	必中、範囲、土属性
両手棍	34	100	スターバースト	必中、光属性or闇属性
両手棍	51	150	サンバースト ※4	必中、光属性or闇属性
両手棍	56	175	シェルクラッシャー	追加効果:防御力ダウン
両手棍	62	200	フルスイング	1回攻撃
両手棍	68	215	スピリットテーカー	与ダメージをMPに変換
両手棍	73	230	レトリビューション	1回攻撃
両手棍	レ	−	タルタロスゲート	追加効果:攻撃力ダウン
両手棍	ミ	−	ヴィゾフニル	追加効果:魔法防御力ダウン

※1 サポ「赤シ吟狩忍踊」時のみ使用可能
※2 サポ「戦暗」時のみ使用可能
※3 サポ「戦白ナ暗侍」時のみ使用可能
※4 サポ「戦モ白ナ」時のみ使用可能

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	魔力の泉	MPを消費しないで魔法を詠唱することができ、物理ダメージによる詠唱の中断がなくなる	1分	2時間
10	特性	魔法攻撃力アップ①	魔法攻撃力が20上昇する	常時	−
15	アビ	精霊の印	次の魔法の命中率が上昇する	1分	10分
15	特性	クリアマインド①	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が3上昇し、2回目以降のMP回復量が1ずつ増える	常時	−
20	特性	コンサーブMP	魔法のMP消費量が少なくなるときがある	常時	−
30	特性	魔法攻撃力アップ②	魔法攻撃力が24上昇する	常時	−
30	特性	クリアマインド②	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が6上昇し、2回目以降のMP回復量が1ずつ増える	常時	−
45	特性	クリアマインド③	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が9上昇し、2回目以降のMP回復量が2ずつ増える	常時	−
50	特性	魔法攻撃力アップ③	魔法攻撃力が28上昇する	常時	−
60	特性	クリアマインド④	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が12上昇し、2回目以降のMP回復量が2ずつ増える	常時	−
70	特性	魔法攻撃力アップ④	魔法攻撃力が32上昇する	常時	−
75	特性	クリアマインド⑤	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が15上昇し、2回目以降のMP回復量が3ずつ増える	常時	−

◆習得魔法一覧(詳細はP.361参照)

Lv	名称	MP	効果
1	ストーン	9	土属性ダメージ
3	ポイズン	5	毒状態にする
4	ブライン	5	暗闇状態にする
5	ウォータ	13	水属性ダメージ
7	バインド	8	移動できないようにする
9	エアロ	18	風属性ダメージ
10	バイオ	15	闇属性のスリップダメージ
10	ブレイズスパイク	8	火属性ダメージで反撃する
12	ドレイン	21	HPを吸収する
13	ファイア	24	火属性ダメージ
15	ストンガ	37	土属性ダメージ(範囲)
16	ショック	25	雷属性のスリップダメージ、MNDダウン
17	デジョン	100	ホームポイントへワープさせる
17	ブリザド	30	氷属性ダメージ
18	ラスプ	25	土属性のスリップダメージ、DEXダウン
19	ウォタガ	47	水属性ダメージ(範囲)
20	アイススパイク	16	氷属性ダメージで反撃する
20	スリプル	19	睡眠状態にする
20	チョーク	25	風属性のスリップダメージ、VITダウン
21	サンダー	37	雷属性ダメージ
22	フロスト	25	氷属性のスリップダメージ、AGIダウン
23	エアロガ	57	風属性ダメージ(範囲)
24	バーン	25	火属性のスリップダメージ、INTダウン
24	ポイゾガ	44	毒状態にする(範囲)
25	アスピル	10	MPを吸収する
25	トラクタ	26	戦闘不能者を自分の足下に引き寄せる
26	ストーンII	43	土属性ダメージ
27	ドラウン	25	水属性のスリップダメージ、STRダウン
28	ファイガ	71	火属性ダメージ(範囲)
29	エスケプ	125	範囲内のパーティメンバーをダンジョンから脱出
30	ウォータII	51	水属性ダメージ
30	ショックスパイク	24	雷属性ダメージで反撃する
31	スリプガ	38	睡眠状態にする(範囲)
32	ブリザガ	82	氷属性ダメージ(範囲)
34	エアロII	59	風属性ダメージ
35	バイオII	36	闇属性のスリップダメージ
36	サンダガ	95	雷属性ダメージ(範囲)
38	ファイアII	68	火属性ダメージ
40	ストンガII	109	土属性ダメージ(範囲)
40	デジョンII	150	PTメンバーをホームポイントへワープ
41	スリプルII	29	睡眠状態にする
42	ブリザドII	77	氷属性ダメージ
43	ポイズンII	38	毒状態にする
44	ウォタガII	123	水属性ダメージ(範囲)
45	スタン	25	スタン状態にする
46	サンダーII	86	雷属性ダメージ
48	エアロガII	138	風属性ダメージ(範囲)
50	フリーズ	307	氷属性ダメージ、火属性耐性ダウン
51	ストーンIII	92	土属性ダメージ
52	トルネド	322	風属性ダメージ、氷属性耐性ダウン
53	ファイガII	158	火属性ダメージ(範囲)
54	クエイク	337	土属性ダメージ、風属性耐性ダウン
55	ウォータIII	98	水属性ダメージ
55	リトレース	150	過去世界の所属国へワープ
56	スリプガII	58	睡眠状態にする(範囲)
56	バースト	352	雷属性ダメージ、土属性耐性ダウン
57	ブリザガII	175	氷属性ダメージ(範囲)
58	フラッド	368	水属性ダメージ、雷属性耐性ダウン
59	エアロIII	106	風属性ダメージ
60	フレア	383	火属性ダメージ、水属性耐性ダウン
61	サンダガII	193	雷属性ダメージ(範囲)
62	ファイアIII	113	火属性ダメージ
63	ストンガIII	211	土属性ダメージ(範囲)
64	ブリザドIII	120	氷属性ダメージ
65	ウォタガIII	231	水属性ダメージ(範囲)
66	サンダーIII	128	雷属性ダメージ
67	エアロガIII	252	風属性ダメージ(範囲)
68	ストーンIV	138	土属性ダメージ
69	ファイガIII	277	火属性ダメージ(範囲)
70	ウォータIV	144	水属性ダメージ
71	ブリザガIII	299	氷属性ダメージ(範囲)
72	エアロIV	150	風属性ダメージ
73	サンダガIII	322	雷属性ダメージ(範囲)
73	ファイアIV	157	火属性ダメージ
74	ブリザドIV	164	氷属性ダメージ
75	サンダーIV	171	雷属性ダメージ
メ	クエイクII	287	土属性ダメージ、風属性耐性をダウン
メ	トルネドII	287	風属性ダメージ、氷属性耐性をダウン
メ	バーストII	287	雷属性ダメージ、土属性耐性ダウン
メ	フラッドII	287	水属性ダメージ、雷属性耐性ダウン
メ	フリーズII	287	氷属性ダメージ、火属性耐性ダウン
メ	フレアII	287	火属性ダメージ、水属性耐性ダウン

戦い方　敵の弱点を突ける精霊魔法を使おう

精霊魔法には火、氷、風、土、雷、水の6属性があり、大半の敵はそれらのいずれかが弱点となっている。敵の弱点属性を突けば、精霊魔法をレジストされにくく効率よくダメージを与えられるのだ。ただし、パーティ戦闘では、むやみに強力な精霊魔法を使用しないこと。戦闘開始直後など、盾役の敵対心が高まっていない状況では敵のターゲットを受けやすく、窮地に陥ってしまうこともある。



◀レベル上げでは敵対心のコントロールが大切。敵を確実に倒せるときに強力な精霊魔法を使おう。

◆戦い方の一例

釣り — **しばらくMP回復に専念**
盾役の敵対心が高まるまで、精霊魔法は厳禁。釣り役が敵を釣ってきてもしばらく攻撃を控えた方がいいので、MPが完全に回復するまでヒーリングしていよう。ただし、敵がリンクしたときはすぐに立ち上がって「スリプル」で眠らすこと。

序盤 — **精霊弱体で控えめに攻撃**
MPに余裕があるときは、「チョーク」や「ドラウン」などの精霊弱体を使おう。これらの魔法は敵対心がほとんど上がらないので、戦闘序盤から使っていける。なお、MPをもっている敵なら「アスピル」でMPを吸収しておくといい(P.055)。

中盤 — **連携の種類に合わせてMBを狙う**
前衛が連携を発生させた場合は、MBを狙おう。MBの発生条件は連携のエフェクトが消えてから数秒間に、連携属性と対応する魔法を使用すること(P.023)。

終盤 — **精霊魔法でトドメを刺す**
戦闘終盤になったら、盾役の敵対心は十分に高まっているはず。だいたい敵のHPが4分の1程度になったら、強力な精霊魔法を連発して敵にトドメを刺そう。敵を倒したらすぐにヒーリングして、次の戦闘のためにMPを回復するのだ。

ガ系魔法は周囲を確認してから使うこと

レベル15以上になると、範囲攻撃魔法の「ストンガ」を習得できる。これらをガ系魔法と呼び、単体の敵に命中させると高い威力が期待できるのだ。ただし、戦闘中以外の敵に当たると危険なので、周囲にほかの敵がいないことを確認してから使うこと。

移動に便利な3つの魔法

黒魔道士はホームポイントにもどれる「デジョン」、ダンジョンからフィールドに移動する「エスケプ」、過去の所属国にワープする「リトレース」、以上3つの移動魔法を習得できる。「デジョンII」や「リトレース」を覚えていたら、経験値稼ぎなどを終えてパーティを解散する前にメンバーを送り届けてあげよう。「エスケプ」は、おもにダンジョンでの戦闘でピンチになったら逃走用に使うといい。

◆「リトレース」の入手手順

1. ウィンダス水の区〔S〕の南側マップ、J−9にあるDoor:Rhinosteryを調べる
2. ギデアスの地下G−6にいるQuu Bokyeに「獣人ミスリル貨」を渡して「革張りの稀覯書(だいじなもの)」を入手
3. ウィンダス水の区〔S〕の南側マップ、J−9にあるDoor:Rhinosteryを調べる
4. ウィンダス水の区〔S〕の北側マップ、F−8にあるDoor:Optisteryを調べる
5. オズトロヤ城〔S〕最初のマップ、G−8にある「???」を調べる
6. ウィンダス水の区〔S〕の北側マップ、F−8にあるDoor:Optisteryに「ベラム」をトレードする
7. ヴァナ・ディール時間の0時を過ぎてから、もう一度Door:Optisteryを調べる

Lv1〜　離れた位置から「ストーン」を詠唱

レベル1から精霊魔法の「ストーン」を使用できる。魔法は詠唱中に移動すると中断するので、詠唱が完了するまでその場から動かないようにしよう。また、魔法が届くギリギリの距離から詠唱すれば先制攻撃でき、敵に近づかれる前にもう一度魔法を使えることもある。ソロ戦闘では基本的な戦法なので、確実にできるようにしておきたい。



◀詠唱中に敵の攻撃を受けると、中断されることがある。近接状態では敵の攻撃後に魔法を唱えよう。

Lv12〜　「ドレイン」で敵のHPを吸収しよう

「ドレイン」は敵にダメージを与えつつHPを吸収できる優秀な魔法だ。HPを回復したいときに使うことはもちろん、敵対心を高めにくく詠唱時間も短いので、戦闘開始時に使っても敵の攻撃目標になりにくいのだ。ただし、この魔法はスケルトン族やゴースト族などのアンデッド系には効果がない。それらの敵には使用しないように。



◀「ドレイン」は、暗黒魔法スキルを上げているとレジストされにくくなる。必ずスキルを上げておこう。

Lv15〜　「精霊の印」は計画的に利用する

魔法をレジストされたくないときに役立つのが「精霊の印」。このアビリティを使うと、次に唱える魔法の命中率が大幅にアップするのだ。複数の敵がリンクしたときなどは、「精霊の印」→「スリプル」といった手順を踏み、確実に眠らせること。また、サポ白やサポ赤のときは魔法を使う敵に「サイレス」で静寂状態にしたいときにも利用するのもいい。

◆「精霊の印」の使いどころ

- 「スリプル」「スリプルII」「スリプガ」「スリプガII」で確実に敵を眠らせたいとき
- 「アスピル」でMPを回復したいとき
- レジストされずに精霊魔法でダメージを与えたいとき

Lv24～「バーン」で敵のINTを下げよう

レベル24になると、敵のINTを下げられる精霊魔法の「バーン」を習得できる。その効果は時間が経つと減少していくため、強力な精霊魔法を使う直前に「バーン」を唱えるのが効果的だ。ちなみに、敵の能力を下げる精霊魔法は6種類あるが、重ねがけできる組み合わせが決まっている。右記を参考にして、「バーン」の効果を消さないようにしよう。



◀精霊弱体魔法には、スリップダメージの効果もある。敵を眠らせる場合は使わないこと。

Lv25～「アスピル」で敵からMPを吸収

MPをもつ敵に「アスピル」を使うと、MPを吸収できる。MPをもつ敵は種類が多いので、基本的に魔法を使用してくる敵からMPが吸収できると覚えておくといい。ただし、「ドレイン」と同様にアンデッド系からは吸収できないので使わないこと。なお、下表にリストアップした敵は魔法を使用しないが、「アスピル」でMPを吸収できる。

◆魔法を使用しないがMPをもつおもな敵

- イビルウェポン族（戦士）
- ウィーバー族
- ウラグナイト族
- クラブ族
- クレイヴァー族
- ゴージャー族
- 甲虫族
- コカトリス族（テリガン岬のみ）
- コリブリ族
- シーザー族
- ダイアマイト族
- トード族
- バッファロー族
- ヒッポグリフ族
- 飛竜（"ドラウガー"スケルトン族が呼び出すもの以外）
- ワモーラ族（成虫）
- ラフレシア族

Lv31～複数の敵がリンクしたら「スリプガ」の出番だ

戦闘時に複数の敵がリンクした場合は、「スリプガ」で眠らせよう。自分よりレベルの高い敵がリンクした場合は、レジストされないように「精霊の印」を使用すること。ただし、スケルトン族やロック族など一部の敵は、スリプル系の睡眠魔法が効きにくい（P.056）。乱用すると敵対心を高めやすいので、吟遊詩人の「ララバイ」などで対処してもらおう。

Lv45～「スタン」で敵の動きを封じる

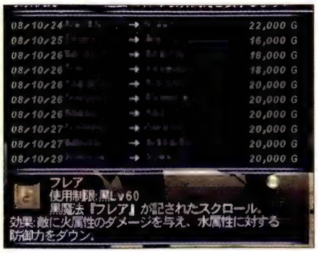
レベル45で習得できる「スタン」は、敵を少しのあいだ行動不能にできる。おもにガ系魔法や、強力な特殊技を使われたときに使用しよう。「スタン」は詠唱時間が短いので、すぐに詠唱すれば止められるはずだ。また、盾役のHPが少ないときや、「空蝉の術：壱」を唱えているときなどに使うのもいい。

◆「スタン」を活用したい状況

- 盾役が「空蝉の術：壱」の詠唱したとき
- 敵がガ系魔法や古代魔法などの詠唱したとき
- ボム族の「自爆」、チャリオット族の「ホーミングミサイル」など、強力な特殊技を使用したとき

Lv50～古代魔法の「フリーズ」を習得

レベル50から2レベル上がるごとに、氷→風→土→雷→水→火の順に古代魔法と呼ばれる精霊魔法を習得できる。レベル50で習得できる「フリーズ」は、レベル50制限のエリアで有効な魔法なので、必ず習得しておこう。大量のMPを消費するが、威力は折り紙付き。なお、使用した魔法の強属性にあたる属性耐性を短時間下げる効果もある。



◀すべての古代魔法は、競売所から購入することができる。安ければすべて購入して習得してもいい。

精霊弱体の上書き法則を覚えよう

敵のステータスを下げられる精霊魔法には、6種類の属性がある。これらは使用した魔法の弱属性と強属性にあたるものを重ねがけすると、先にかけた魔法の効果が切れてしまうのだ。黒魔道士としては精霊魔法のダメージ増加を狙って「バーン」を使用したいので、「チョーク＋ショック」か「ラスプ」の組み合わせにするといい。

◆重ねがけの仕組み



属性杖は黒魔道士の必須アイテム！

「アイススタッフ」や「ファイアスタッフ」などの8種類の両手棍は、通称"属性杖"と呼ばれている。これらは表示されている性能のほかに、属性杖に対応した魔法の命中率を上げ、ダメージも増加するという隠し効果があるのだ。その効果は絶大なので、レベル51になったら必ず買いそろえておこう。

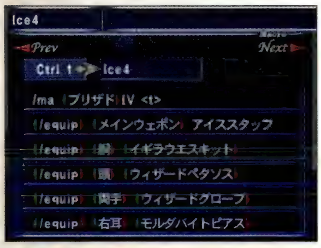
◆属性杖と魔法の対応表

属性杖	魔法
アーススタッフ	ストーン系、スロウ、ラスプ
アイススタッフ	ブリザド系、バインド、パライズ、フロスト
ウィンドスタッフ	エアロ系、グラビデ、サイレス、チョーク
ウォータスタッフ	ウォータ系、ドラウン、ポイズン
サンダースタッフ	サンダー系、ショック
ダークスタッフ	スリプル系、アスピル、ドレイン、ブライン
ファイアスタッフ	ファイア系、バーン
ライトスタッフ	ケアル系、バニシュ系

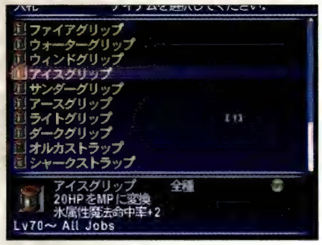
◇能力考察1◇ 状況に合わせて装備を変えよう

魔法を効果的に利用するには、状況に合った装備することが大切。特定のパラメータを強化すれば、より大きなダメージを与えたり、レジストされにくくできる。たとえば、自分よりレベルの高い敵に魔法をレジストされないためには、魔法に対応したスキルを上げられる装備品を身に付けるといった具合だ。

ただし、パラメータ強化には限界がある。右の6種類の装備品を用意しておき、使用する魔法に合わせて強化しよう。また、余裕があればヒーリング時のMP回復が向上する装備も用意しておくとベターだ。



◀それぞれの魔法に対応した装備品を身に付けるテキストコマンドをマクロに登録しておこう。



◀サブウェポンには、属性ごとに魔法命中率がアップする「アイスグリップ」などのグリップがオススメ。

◆強化のポイント

INT

INTは、精霊魔法の命中率やダメージアップに影響する。黒魔道士にとってはもっとも重要なステータスだ。また、「ブライン」や「バインド」などの弱体魔法の命中率や、「ブレイズスパイク」の反撃時のダメージにも影響する。低レベル時から強化できるパラメータなので、まずはINT強化用の装備を集めよう。

魔法攻撃力アップ

魔法攻撃力アップの装備品を身に付けると、ダメージを与える魔法全般の威力を上げられる。INTよりも魔法攻撃力アップの方が影響力が高く、その影響力は高位の魔法であるほど高い。多くのダメージを与えたいときは、INTを上げられる装備品より魔法攻撃力アップの装備品を身に付けるといい。

精霊魔法スキル

精霊魔法の命中率に影響し、精霊魔法スキルを上げるほどレジストされにくくなる。通常の敵であれば、精霊魔法スキル+15の性能をもつ「ウィザードグローブ」を装備すればレジスト率を大幅に下げられるはずだ。それだけでは足りない場合は、「エレメンタルトルク」などのほかの部位で強化していこう。

暗黒魔法スキル

「アスピル」や「ドレイン」の吸収量と魔法命中率、バイオ系によるスリップダメージ量に影響するのが暗黒魔法スキル。「バイオ」は必ず命中し、吸収系の魔法は「精霊の印」を使えばレジストされにくくなるため、装備の優先度はほかのパラメータより低め。装備品を調える余裕がないときは、後回しにしてもかまわない。

弱体魔法スキル

「ブライン」や「バインド」、「ポイズン」や「スリプル」のレジスト率に影響するパラメータ。このうち、敵を移動できなくする「バインド」と、敵を睡眠状態にする「スリプル」は、レジストされないようにしたい魔法といえる。黒魔道士の弱体スキルはC+と平均的なので、可能なかぎり強化した状態で使うこと。

敵対心－

敵対心－のパラメータは、その名のとおり、効果を高めるほど敵対心が上がりにくくなる。黒魔道士はHPが少なく防御力も低いので、格上の敵に2～3回攻撃されると戦闘不能になってしまうほどだ。精霊魔法でダメージを与えたいが、敵のターゲットを絶対に受けたくないときに強化したい。

◇能力考察2◇ 「スリプル」を活用してピンチを切り抜ける

黒魔道士がピンチに陥ったときに、もっとも頼りになるのが敵を睡眠状態にする「スリプル」だ。この魔法には強弱関係があり、「スリプル」か「スリプガ」で眠らせた敵は、「スリプルII」か「スリプガII」で上書きすることで睡眠時間を延長できる。また、「スリプルII」と「スリプガII」は、右表にある睡眠状態の上書きも可能だ。睡眠状態をキープしたい場合は、記載された最大効果時間の数秒前に上書きして、眠っている時間を延長させよう。



◀白魔法の「リポーズ」や召喚獣のシヴァが使用する「スリプガ」は、「スリプル」では上書きできない。

◆「スリプルII」「スリプガII」で上書きできる睡眠状態

名称	最大効果時間
魔物のララバイ	30秒
魔物達のララバイ	30秒
スリプル	60秒
スリプガ	60秒
シーフソング	60秒
ヤーン	80秒
サベリフィック	90秒
ライトショット	90秒

◆「スリプル」用のマクロ例

```
/equip main ダークスタッフ
/equip head イギラティアラ
/equip neck インフィブルトルク
/equip body ウィザードコート
/equip legs イギラランパ
/ma スリプル <t>
```

弱体魔法スキルを上昇させて弱体魔法の命中率を高め、その状態で「スリプル」を唱えるマクロ。

◆スリプル系が効きにくい主要な敵(赤字の敵はほぼ無効)

- インプ族
- エレメンタル族(Dark Elementalのみ)
- クトゥルブ族
- コウモリ族(1匹)
- コウモリ族(3匹)
- ゴースト族
- コース族
- 屍犬族
- スケルトン族
- ソウルフレア族
- チャリオット族
- ドゥーム族
- "ドラウガー"スケルトン族
- ピクシー族
- ヘクトアイズ族
- ミミック族
- ロック族

能力考察3 潜在能力を発動させて魔法攻撃力アップを狙う

魔法攻撃力アップの装備のなかには、潜在能力を発動させることでその効果を得られるものがある。その代表的なものが「ソーサラーリング」と「ウガレピペンダント」だ。双方とも潜在能力を発動させるには、メリットポイントやほかの装備品が影響してくるため、各々で確実に発動させる状況を作り出そう。



◀HPとMPを変換させる装備品は、双方の潜在能力を発動させる最大HPやMPに影響しない。

◆潜在能力の発動条件



ソーサラーリング

潜在能力	魔法攻撃力アップ+10
発動条件	●TP100未満 ●魔法が敵に着弾した時点のHPが最大HPの76%未満

条件を満たすには、仮に最大HPが1000だとしたら、HPを759以下にすれば発動条件クリア。ただし、条件となるHPはメリットポイントや装備品によるHPの増減が影響する。表示されているHPが76%未満なのに潜在能力が発動しないときは、もう少しHPを減らそう。そうすれば発動するはずだ。



ウガレピペンダント

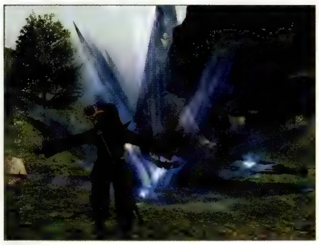
潜在能力	魔法攻撃力アップ+8
発動条件	●魔法が敵に着弾した時点のMPが最大MPの51%未満

「ソーサラーリング」と同様に、発動条件の最大MPにはメリットポイントや装備品によるMPの増減した値で参照される。さらに、MPが51%未満のギリギリの状態で潜在能力を発動させようとすると、「コンサーブMP」によって消費MPがいつもより少なくなり、条件を満たせないことがあるので注意しよう。

メリットポイント INTと精霊魔法スキルは必ず強化したい

精霊魔法のダメージや命中率を上げるため、ステータス強化項目のINTと精霊魔法スキルを必ず強化しておこう。また、使用できる魔法の種類を増やすため、グループ2の古代II系魔法もできるだけ習得しておきたい。

6種類ある古代II系の威力はすべて同じなので、多用する属性のものを習得するといい。汎用性の高さで選択するなら、「フリーズII」と「バーストII」がオススメ。氷属性か雷属性を弱点とする敵は多く、「フリーズII」は「アイススタッフ」を装備することで精霊魔法スキルを大幅に上げることができるのが魅力だ。



◀古代II系はとりあえず全種類を習得し、多用するものだけ複数強化して命中率を上げるのも手。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★	HP／MP	MP上限
★★★	ステータス	INT
★★★	魔法スキル	精霊魔法スキル
★★	魔法スキル	弱体魔法スキル
★★	その他	敵対心−

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★	精霊の印使用間隔	−20秒
★	火属性魔法攻撃力	+2
★★★	氷属性魔法攻撃力	+2
★	風属性魔法攻撃力	+2
★	土属性魔法攻撃力	+2
★★★	雷属性魔法攻撃力	+2
★	水属性魔法攻撃力	+2

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★	魔法	フレアII	敵に火属性のダメージを与え、水属性に対する防御力をダウン。消費MP287	MB+3、魔法命中率+5
★★★	魔法	フリーズII	敵に氷属性のダメージを与え、火属性に対する防御力をダウン。消費MP287	MB+3、魔法命中率+5
★★	魔法	トルネドII	敵に風属性のダメージを与え、氷属性に対する防御力をダウン。消費MP287	MB+3、魔法命中率+5
★★	魔法	クエイクII	敵に土属性のダメージを与え、風属性に対する防御力をダウン。消費MP287	MB+3、魔法命中率+5
★★★	魔法	バーストII	敵に雷属性のダメージを与え、土属性に対する防御力をダウン。消費MP287	MB+3、魔法命中率+5
★★	魔法	フラッドII	敵に水属性のダメージを与え、雷属性に対する防御力をダウン。消費MP287	MB+3、魔法命中率+5



教えて! 黒魔道士の魅力

力をあわせれば強敵相手でも完封!!

強力な精霊魔法でダメージを与え、「スリプル」や「バインド」などで足止めする方法を繰り返してノーダメージで敵を倒す。その戦法を活用できるので、黒魔道士のソロ能力はトップクラス。これも魅力の1つですが、もっと爽快なのが同じ精霊魔法を同時に詠唱して一瞬にして敵を倒す戦法です。黒魔道士の人数が多ければ、格上の敵でも一歩も移動させずに倒せますよ!



◀発動時間を合わせ精霊魔法を使うときは、「ファストキャスト」がついている装備を外しておこう。

RDM　RED MAGE

赤魔道士

高い回復・サポートの魔法能力をもち、武器や魔法での攻撃も可能な万能ジョブ。MP回復手段をもち、パーティでもソロでも能力を発揮できるオールラウンダーだ。

取得クエスト

1 最初から選択可能

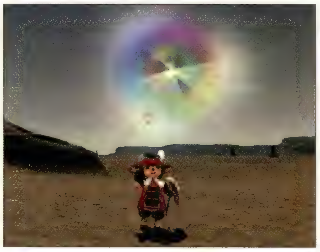
初期アイテム

オニオンダガー（短剣）
ディアⒺ（白魔法）



特徴　パーティでは弱体と強化がメイン

「スロウ」や「パライズ」で敵の手数を減らし、「ヘイスト」で味方の攻撃速度を上昇させる。このように魔法を駆使して、戦闘を有利に導くのが赤魔道士の戦闘スタイルだ。さらに「リフレシュ」で味方のMPを回復しつつ、回復の補助や精霊魔法でMBに参加する。その役割は多岐に渡るため、パーティでの戦闘では忙しく動き回ることになるのだ。



◀強化魔法も数多く使える。特に受けるダメージをカットする「ファランクス」は、赤魔道士専用の魔法だ。

装備品　MNDとMPを装備で強化

赤魔道士のステータスは全体的に低め。それを補うためにMND強化用装備やMP強化装備など、複数の装備セットを用意しておきたい。このうち、重要なのはMND強化装備で、「スロウ」や「パライズ」などの弱体魔法の命中率や、「ストンスキン」のダメージ吸収量に影響する。また、「コンバート」のためにMP増加用の装備も持っておきたい。

◆装備の指針

- MNDを上げられる装備品
- MPを上げられる装備品
- 各種属性杖
- 弱体スキルを上げられる装備品
- リフレシュ効果のある装備品

サポートジョブ　状態異常を治せる白魔道士が基本

パーティ戦闘では、後衛として補助役兼回復役として立ち回ることが多い赤魔道士。回復と弱体魔法を使いこなせるが、状態異常を治せないのが悩みの種だ。この点を解消するサポートジョブは白魔道士。これにすれば、石化以外の状態異常を治せる魔法を使えるようになるのだ。状態異常を起こしてこない敵なら、「コンサーブMP」のある黒魔道士にするのもいい。



▲サポ学で「黒のグリモア」を使えば暗黒魔法スキルをB+まで上げられるので、「ドレイン」と「アスピル」を効果的に使えるようになる。

白魔道士　状態異常を治せるのが強み

状態異常の治療や回復量の高い「ケアルガ」など、便利な魔法を使えるようになる。回復役としての能力を高められるので、パーティに白魔道士がいないときに有効だ。また、ケアル系の回復量を2倍にする「女神の印」は「コンバート」と相性がいい。「コンバート」で減ったHPを回復するために使おう。

黒魔道士　緊急時に役立つ魔法を使える

黒魔道士の利点は、ダンジョンから脱出する「エスケプ」、範囲睡眠魔法の「スリプガ」、魔法の命中率を高める「精霊の印」を使えるようになること。ダンジョンの奥地や、複数の敵がリンクするような狩場で戦うときは、黒魔道士にしておくといい。また、「コンサーブMP」でMPの消費量を抑えられるのも利点だ。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
D	D	D	D	E	E	C	C	D

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	−	−	−	−	−	−
武器	短剣	B	○	−	○	○	−
武器	片手剣	B	−	−	○	○	○
武器	両手剣	−	−	−	−	−	−
武器	片手斧	−	−	−	−	−	−
武器	両手斧	−	−	−	−	−	−
武器	両手鎌	−	−	−	−	−	−
武器	両手槍	−	−	−	−	−	−
武器	片手刀	−	−	−	−	−	−
武器	両手刀	−	−	−	−	−	−
武器	片手棍	D	−	−	−	−	−
武器	両手棍	−	−	−	−	−	−
武器	弓術	D	−	−	−	−	−
武器	射撃	−	−	−	−	−	−
武器	投てき	F	−	−	−	−	−

種類	スキル名	適性
防御	ガード	−
防御	回避	D
防御	盾	F
防御	受け流し	E
魔法	神聖魔法	E
魔法	回復魔法	C−
魔法	強化魔法	B+
魔法	弱体魔法	A+
魔法	精霊魔法	C+
魔法	暗黒魔法	E
魔法	召喚魔法	−
魔法	青魔法	−
魔法	忍術	−
魔法	歌唱	−
魔法	弦楽器	−
魔法	管楽器	−

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
短剣	14	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
短剣	24	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
短剣	34	100	バイパーバイト	2倍撃、追加効果:毒
短剣	43	125	サイクロン	必中、風属性、範囲
短剣	51	150	エナジースティール	必中、MP吸収
短剣	56	175	エナジードレイン	必中、MP吸収
短剣	71	230	エヴィサレーション	5回攻撃
短剣	レ	−	マーシーストローク	1回攻撃
片手剣	1	5	ファストブレード	2回攻撃
片手剣	10	30	バーニングブレード	必中、火属性
片手剣	17	50	レッドロータス ※1	必中、火属性
片手剣	26	75	フラットブレード	追加効果:スタン
片手剣	34	100	シャインブレード	必中、光属性
片手剣	43	125	セラフブレード ※1	必中、光属性
片手剣	51	150	サークルブレード	範囲攻撃
片手剣	56	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
片手剣	62	200	ボーパルブレード ※1	4回攻撃
片手剣	73	240	サベッジブレード	2回攻撃
片手剣	レ	−	ナイツオブラウンド	1回攻撃
片手剣	ミ	−	ロズレーファタール	3回攻撃、追加効果:魔法回避率ダウン
片手棍	2	5	シャインストライク	必中、光属性
片手棍	15	40	セラフストライク ※2	必中、光属性
片手棍	26	70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン
片手棍	37	100	スターライト	自身のMP回復
片手棍	46	125	ムーンライト ※2	範囲、パーティメンバーのMP回復
片手棍	53	150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン
片手棍	59	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
片手棍	70	200	ジャッジメント ※2	1回攻撃

※1 サポ「戦ナ暗青」時のみ使用可能
※2 サポ「戦白ナ暗侍」時のみ使用可能

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	連続魔	魔法の詠唱時間と再詠唱時間が0になる	1分	2時間
10	特性	レジストペトリ①	石化に対して、少し耐性を得る	常時	−
15	特性	ファストキャスト①	魔法を短い時間で詠唱できる	常時	−
20	特性	魔法攻撃力アップ①	魔法攻撃力が20上昇する	常時	−
25	特性	魔法防御力アップ①	魔法防御力が10上昇する	常時	−
30	特性	レジストペトリ②	石化に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
31	特性	クリアマインド①	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が3上昇し、2回目以降のMP回復量が1ずつ増える	常時	−
35	特性	ファストキャスト②	魔法を短い時間で詠唱できる(効果アップ)	常時	−
40	アビ	コンバート	現在のHPとMPの数値を入れ替える	−	10分
40	特性	魔法攻撃力アップ②	魔法攻撃力が24上昇する	常時	−
45	特性	魔法防御力アップ②	魔法防御力が12上昇する	常時	−
50	特性	レジストペトリ③	石化に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
53	特性	クリアマインド②	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が6上昇し、2回目以降のMP回復量が1ずつ増える	常時	−
55	特性	ファストキャスト③	魔法を短い時間で詠唱できる(効果アップ)	常時	−
70	特性	レジストペトリ④	石化に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
75	特性	クリアマインド③	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が9上昇し、2回目以降のMP回復量が2ずつ増える	常時	−

◆習得魔法一覧(詳細はP.361参照)

Lv	名称	MP	効果
1	ディア	7	光属性のスリップダメージ
3	ケアル	8	HPを回復
4	ストーン	9	土属性のダメージ
5	バストン	6	自身の土耐性をアップする
5	ポイズン	5	毒状態にする
6	パライズ	6	麻痺状態にする
7	バスリプル	7	自身の睡眠耐性をアップする
7	プロテス	9	防御力アップ
8	ブライン	5	暗闇状態にする
9	ウォータ	13	水属性のダメージ
9	バウォタ	6	自身の水耐性をアップする
10	バイオ	15	闇属性のスリップダメージ
10	バポイズン	9	自身の毒耐性をアップする
11	バインド	8	移動できないようにする
12	アクアベール	12	自身の詠唱中断率を下げる
12	バパライズ	11	自身の麻痺耐性をアップする
13	スロウ	15	敵の攻撃間隔を長くする
13	バエアロ	6	自身の風耐性をアップする
14	エアロ	18	風属性のダメージ
14	ケアルII	24	HPを回復
15	ディアガ	12	光属性のスリップダメージ(範囲)
15	デオード	10	臭いを消す
16	エンサンダー	12	雷属性の付加ダメージ
17	シェル	18	魔法防御力アップ
17	バファイ	6	自身の火耐性をアップする
18	エンストーン	12	土属性の付加ダメージ
18	サイレス	16	静寂状態にする
18	バブライン	13	自身の暗闇耐性をアップする
19	ファイア	24	火属性のダメージ
20	エンエアロ	12	風属性の付加ダメージ
20	スニーク	12	足音を消す
20	ブレイズスパイク	8	火属性ダメージで反撃する
21	グラビデ	24	ヘヴィ状態にする
21	バブリザ	6	自身の氷耐性をアップする
21	リジェネ	15	HPを徐々に回復
22	エンブリザド	12	氷属性の付加ダメージ
23	バサイレス	15	自身の静寂耐性をアップする
23	ブリンク	20	幻影を2体作り出す
24	エンファイア	12	火属性の付加ダメージ
24	ブリザド	30	氷属性のダメージ
25	インビジ	15	姿を消す
25	スリプル	19	睡眠状態にする
25	バサンダ	6	自身の雷耐性をアップする
26	ケアルIII	46	HPを回復
27	エンウォータ	12	水属性の付加ダメージ
27	プロテスII	28	防御力アップ
29	サンダー	37	雷属性のダメージ
31	ディアII	30	光属性のスリップダメージ
32	ディスペル	25	強化効果を1つ消し去る
33	ファランクス	21	被ダメージを軽減する
34	ストンスキン	29	一定量のダメージを無効化
35	ストーンII	43	土属性のダメージ
36	バイオII	36	闇属性のスリップダメージ
37	シェルII	37	魔法防御力アップ
38	レイズ	150	戦闘不能を回復
39	バウィルス	25	自身の病気耐性をアップする
40	アイススパイク	16	氷属性ダメージで反撃する
40	ウォータII	51	水属性のダメージ
41	リフレシュ	40	MPを徐々に回復
43	バブレイク	20	自身の石化耐性をアップする
45	エアロII	59	風属性のダメージ
46	スリプルII	29	睡眠状態にする
46	ポイズンII	38	毒状態にする
47	プロテスIII	46	防御力アップ
48	ケアルIV	88	HPを回復
48	ヘイスト	40	攻撃間隔を短くする
50	ファイアII	68	火属性のダメージ
55	ブリザドII	77	氷属性のダメージ
57	シェルIII	56	魔法防御力アップ
60	サンダーII	86	雷属性のダメージ
60	ショックスパイク	24	雷属性ダメージで反撃する
63	プロテスIV	65	防御力アップ
65	ストーンIII	92	土属性のダメージ
67	ウォータIII	98	水属性のダメージ
68	シェルIV	75	魔法防御力アップ
69	エアロIII	106	風属性のダメージ
71	ファイアIII	113	火属性のダメージ
73	ブリザドIII	120	氷属性のダメージ
75	サンダーIII	128	雷属性のダメージ
メ	スロウII	45	敵の攻撃間隔を長くする
メ	ディアIII	45	光属性のスリップダメージ
メ	バイオIII	54	闇属性のスリップダメージ
メ	パライズII	36	麻痺状態にする
メ	ファランクスII	42	被ダメージを軽減する
メ	ブラインII	31	暗闇状態にする

戦い方 おもに敵の弱体と味方の強化を担当する

補助役として役割は、戦闘開始時に弱体魔法の「ディア」「パライズ」「スロウ」「ブライン」をかけること。これらの魔法で敵の能力を下げて、戦闘を有利に運ぶのだ。また、レベル41からはMPを回復する「リフレシュ」を、レベル48からは攻撃間隔を短縮する「ヘイスト」を味方にかけていこう。MPを回復させてヒーリングにかかる時間を減らし、攻撃の間隔を減少させることでダメージを増やすのだ。



◀魔法を使う敵には、「サイレス」をかけよう。強力な魔法を唱えてくる黒魔道士タイプの敵には必須だ。

◆戦い方の一例

釣り → 序盤 → 中盤 → 終盤

魔法を使う敵には「サイレス」で釣る（釣り）

基本的に赤魔道士が釣り役を担当することはないが、魔法を使う敵がいたら「サイレス」で釣るといい。静寂状態にすればすぐにこちらに向かってくるため、周囲にいる敵とリンクしにくくなる。

「ヘイスト」は戦闘前にかけておく（序盤）

攻撃間隔を短縮する「ヘイスト」には、魔法の再詠唱時間を短くする効果もある。この魔法を忍者にかけておくと「空蝉の術」を唱えやすくなるので、つねにかけた状態にしておこう。戦闘開始時には弱体魔法を唱えたいので、戦闘前にかけておくのがベターだ。

敵の特徴に合わせて使う魔法を判断（序盤）

戦闘が始まったら、敵の特徴に合わせて唱える魔法を使いわけよう。通常の敵なら「パライズ」「スロウ」「ブライン」「ディア」で弱体し、魔法を使う敵には「サイレス」、強化魔法がかかっている敵には「ディスペル」をかけていくのだ。

「リフレシュ」はつねにかかった状態に（中盤）

戦闘の流れとは関係なく、自分と味方に「リフレシュ」を使っていこう。効果が切れたらすぐにかけ直して、つねにMPを回復した状態を保つのだ。「リフレシュ」の効果時間は150秒になるので、この周期を覚えておき、MPをもつ味方に順番にかけていこう。

追加ダメージを与えるエン系

レベル16～27にかけて習得できる6種類のエン系魔法。これをかけると通常攻撃時に追加ダメージを与えられるようになるので、間隔の短い短剣と相性がいい魔法といえる。

エン系魔法の属性は6種類あるが、精霊魔法とは異なり、属性の種類によって与えるダメージは変動しない。そのため、敵の弱点を突ける属性をかけておき、追加ダメージをレジストされないようにしよう。

また、追加ダメージには天候や曜日の影響を受けるため、弱点がない敵にはそれらの属性と同じものをかけるとダメージアップを図れる。なお、追加ダメージを増やすには自身の強化魔法スキルを上げるか、下記の装備品を身に付けるのが有効。

◆魔法剣ダメージアップ装備品

種類	Lv	名称	上昇値
片手剣	40	ブザードタック(R)	+2
	68	エンハンスソード(R)	+5
耳	72	虚界の耳(R)(E)	+3
指	50	フェンサーリング(R)	+5 ※

※ HP75%以下&TP100未満

回避率ダウン効果も有効な「グラビデ」

レベル21で習得できる「グラビデ」は、敵をヘヴィ状態にして移動速度を下げる効果。敵の移動速度を低下させることにより、距離をとった状態で魔法攻撃するといったさまざまな戦術に応用できるのだ。また、ヘヴィ状態になると回避が約10ほど低下するため、回避率の高いシーフ、忍者、からくり士タイプの敵にかけておくと攻撃を当てやすくなる。

Lv6～ 弱体魔法を使いこなそう

多くの弱体魔法を習得できる赤魔道士だが、すべて唱えていてはMPがすぐに切れてしまう。特に効果の高い、「ディア」「パライズ」「スロウ」「ブライン」の4種類を優先してかけていこう。ただし、「ディア」は白魔道士でも唱えられ、スキルが効果に影響しないので、白に使ってもらうといい。また、「ブライン」と「スロウ」は忍者の「暗闇の術：弐」と「捕縛の術：弐」で代用するのもあり。誰がどれを使うかは、パーティの話し合いで決めよう。

◆主要な弱体魔法の使い方

Lv	名称	効果	解説
1	ディア	防御力ダウン＋スリップダメージ	敵の防御力を約5%下げられるので、前衛のダメージアップに役立つ。レベル31になったら、防御力を約10%下げる「ディアII」を使おう
5	ポイズン	毒状態にする	弱体魔法スキルによってスリップダメージ量が増加。低レベル時では効果が低いので、無理に使う必要はない
6	パライズ	麻痺状態にする	麻痺状態になると、たまに行動を封じられる。麻痺の発動率を高めるには、自身のMNDを上げた状態で使うこと
8	ブライン	暗闇状態にする	敵を暗闇状態にする魔法。物理命中率を下げられるため、回避スキルの高い忍者が盾役のときに有効だ。なお「フラッシュ」の効果と重複する
10	バイオ	攻撃力ダウン＋スリップダメージ	敵の攻撃力を下げることにより、被ダメージを減少できる。「ディア」の効果を上書きするため、パーティ戦闘では使わない方がいい
11	バインド	移動できないようにする	敵を移動できなくする。この状態はダメージを与えると解除されるため、おもに逃走用に使うといいだろう
13	スロウ	敵の攻撃間隔を長くする	敵の攻撃間隔を長くする魔法。攻撃回数を減らすことができ、魔法の詠唱を中断されずに唱えやすくする

Lv15～ 「ファストキャスト」で詠唱時間と再詠唱時間を短縮

ジョブ特性の「ファストキャスト」は、魔法の詠唱時間と再詠唱時間を短縮する効果がある。多種多様な魔法を使いこなす赤魔道士にとって非常に役立つ特性だ。ただし、「ファストキャスト」の段階が上がるごとに魔法が発動するタイミングも早くなるので、MBを狙うときは注意しよう。早くなったぶんだけ遅めに魔法を唱えて、発動する時間を合わせるのだ。

◆「ファストキャスト」の効果

Lv	段階	詠唱時間	再詠唱時間
1～14	なし	100%	100%
15～34	①	90%	95%
35～54	②	85%	92.5%
55～75	③	80%	90%
60～75	③+A	70%	85%
75	③+A+B	60%	80%

見方　A：ワーロックシャポー　B：デュエルタバード

Lv32～「ディスペル」で敵の強化を消し去る

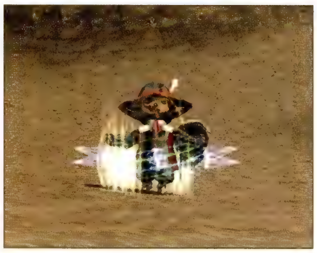
「ディスペル」は敵の強化効果を1つ消し去る弱体魔法。魔法を使う敵には「プロテス」や「シェル」、「アイススパイク」などがかかっているので、「ディスペル」で消していこう。また、特殊技による効果も消すことができる。防御力を上げる、回避率を上げるといった特殊技を使われたらすぐに「ディスペル」だ。



◀魔法を使うタイプの敵は、非戦闘状態のときに自身や味方に魔法をかける。

Lv40～「コンバート」はMP回復目的で使おう

「コンバート」は、現在のHPとMPを入れ替えるアビリティ。HPはケアル系魔法で簡単に回復できるため、MPを回復する目的で使うといい。まずは、MPが減ったらHPを全快にした状態で「コンバート」を使おう。するとMPが回復するので、そのMPでケアル系魔法を唱えてHPを回復するのだ。これで10分に1回、MPを大幅に回復できる。



◀「コンバート」後の回復で敵対心を高めやすいので、戦闘中の使用は危険。戦闘後に使うようにしよう。

Lv41～ MPを回復する「リフレシュ」を習得

「リフレシュ」は、150秒間3秒ごとにMPを3ずつ回復し、合計で150も回復する魔法。非常に有益な魔法だが、再詠唱時間が18秒と長め。右記に「リフレシュ」を優先してかけておきたいジョブを挙げているので、これらに順番に使っていこう。なお、学者のアビリティ「机上演習」中にかけても効果はない。

◆「リフレシュ」の優先順位

高い ⟷ 低い

赤魔道士(自分) ＞ ナイト ＞ 白魔道士 ＞ 青魔道士 ＞ 黒魔道士 ＝ 召喚士 ＞ 暗黒騎士 ＞ 学者

Lv48～ 攻撃間隔を短縮する「ヘイスト」を前衛にかけよう

攻撃間隔と魔法の再詠唱時間を短縮する「ヘイスト」。「空蝉の術」を駆使して戦う忍者にかけておけば、魔法の再詠唱時間を短縮できるうえに、与えられるダメージも増加し、結果的に盾役としての能力を高められる。前衛にもかけておきたいが、MPに余裕がなければ忍者だけにかけておくといい。また、スロウ効果を防ぐためにかけておくのもあり。



◀「リフレシュ」を4人以上にかけるときは、自分にかけて魔法の再詠唱時間を短縮するのも有効だ。

一定ダメージを減らす「ファランクス」

レベル33から習得できる「ファランクス」は、受けるダメージを減らす強化魔法。ダメージの減少量は強化魔法スキルが影響しており、スキル256なら23ぶんのダメージをカットできる。自分自身にしかかけられないのが難点だが、赤魔道士がマラソン役や盾役を担当するときに使っておこう。



◀物理攻撃だけでなく、魔法によるダメージも減らす「ファランクス」。ソロ戦闘で頼りになる。

「ストンスキン」でダメージを無効化

一定量のダメージを無効化する強化魔法の「ストンスキン」。無効化できるダメージ量は強化魔法スキルとMNDが影響し、最大で350まで高められる。おもに範囲攻撃が強力な敵や、「コンバート」でHPが減ったときに備えて、「ストンスキン」をかけておくようにしたい。また、ダメージを無効化すると、魔法を中断されずに唱えられるのも利点だ。

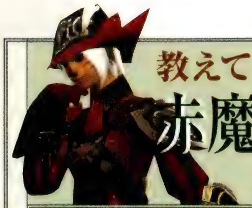
ちなみに、下表のストンスキン効果アップの防具を装備していると、防具1つにつきダメージ無効化量の上限を30ずつ増やせる。

◆ストンスキン効果アップの装備品

種類	Lv	名称	無効化量
首	39	ストーンゴルゲット RE	+30
両手	71	ストーンマフラ RE	+30

神聖魔法スキルの上げ方

赤魔道士は神聖魔法スキルをもっているが、実は神聖魔法を1つも習得できない。このスキルを上げるにはサポートジョブを白魔道士かナイトにして、「バニシュ」などの魔法を使っていこう。とはいえ、神聖魔法スキルが必要になる状況はほとんどないので、急いで上げる必要はない。



教えて! 赤魔道士の魅力

どんなコンテンツでも安定して活躍できます

補助役として高い能力を誇る赤魔道士。レベル上げパーティはもちろんのこと、各種コンテンツにも必須といえる存在です。このジョブを極めるのは大変なことですが、高性能なAFがあるため、希少な装備品がなくても安定して活躍できるのが魅力です! 上げておきたいサポートジョブは多めですが、赤魔道士を育てておけばいろんなコンテンツに参加しやすいですよ。



◀魔道士ではありますが、片手剣と盾も装備できるのも利点。ソロ性能もピカイチ!

能力考察1 弱体魔法スキルとMNDを高めて弱体効果アップ

赤魔道士のパラメータで重要なのは、弱体魔法スキルとMNDの2つ。前者を高めておくと弱体魔法の命中率が上がり、後者を高めておくと弱体魔法の命中率と効果が増える。この弱体魔法の効果とは、「パライズ」による麻痺の発生率や、「スロウ」による攻撃間隔の増加率のこと。そのため、MNDが低いと「パライズ」をかけたのにまったく麻痺が発生しないといったことがあるのだ。対象とのMND差によって発生率や増加率が変動するので、目安となる数値は敵によって異なる。ある程度自分の経験に頼ることになるが、弱体魔法があまりレジストされないような敵には、弱体魔法スキルよりMNDを強化するのが有効だ。



◀弱体魔法のうち、「ブライン」と「グラビデ」はMNDではなくINTが影響する。

◆弱体魔法スキルを上げられるおもな装備品

種類	Lv	名称	上昇値
短剣	74	タナトスバゼラードⓇ	+4
頭	73	クリムゾンマスクⓇⒺ	+10
	74	エリートベレー	+4
	75	デュエルシャポーⓇⒺ	+15
首	64	スパイダートルク	+5
	65	インフィブルトルクⓇ	+7
胴	50	グラモアジュポンⓇⒺ	+3
	56	シャーマンクロークⓇⒺ	+5
	58	ワーロックタバードⓇⒺ	+15
両手	65	魔戦隊長制式腕輪Ⓔ	+7 ※
両脚	75	ナシラサラウィルⓇⒺ	+5
両足	72	アヴォカピガッシュⓇⒺ	+3
背	73	施療の羽衣ⓇⒺ	+5
耳	35	インフィブルピアスⓇ	+3

※ 自分のいるエリアが他国支配地域、かつシグネットかサンクションがかかっているとき

◆MNDを上げられるおもな装備品

種類	Lv	名称	上昇値
片手棍	65	神代の錫	+8
	70	ミステルテイン	+10
グリップ	55	R.ストラップ+1	+2
頭	72	イギトターバンⓇⒺ	+4
	72	エラントハット	+3
	73	ゼニスクラウンⓇⒺ	+3
	75	DLシャポー+1ⓇⒺ	+3
	75	ゴリアードシャポーⓇⒺ	+5
	75	モリガンコロナルⓇⒺ	+4
首	48	約束バッジ	+5
	70	モルガナチョーカーⓇⒺ	+5
	73	フェイストルクⓇⒺ	+5
胴	72	エラントウプランド	+10
	73	クリムゾンスケイルⓇⒺ	+10
	74	イクシオンクロークⓇ	+13
	75	モリガンローブⓇⒺ	+8
両手	27	デボティーミトン	+5
	72	イギトゲージⓇⒺ	+5
	72	ワイズグローブ	+4
腰	60	ペニテントロープ	+5
	70	ソーシックロープⓇⒺ	+4 ※

種類	Lv	名称	上昇値
腰	70	デュエルベルトⓇⒺ	+4
	71	ウィッチサッシュⓇ	+5
両脚	72	エラントスロップス	+7
	72	ジェットサラウィル	+7
	75	モリガンスロップスⓇⒺ	+10
両足	71	デュエルブーツⓇⒺ	+4
	72	イギトクラッコーⓇⒺ	+3
	72	エラントピガッシュ	+5
	75	ゴリアードクロッグⓇⒺ	+4
	75	シャドウクロッグⓇⒺ	+5
	75	モリガンピガッシュⓇⒺ	+10
背	70	アスランケープⓇⒺ	+5
	71	レインボーケープ	+3
耳	38	ガイストピアス	+1
	67	スターピアス	+2
	72	電界の耳ⓇⒺ	+2
指	30	タマスリングⓇⒺ	+2~5
	72	サファイアリング	+4
	72	スターリング	+4
	74	アクアリング	+5

※ 満月時は+7

能力考察2 敵の移動を制限させて連れ回すマラソン戦術

赤魔道士が担当する役割のうち、マラソン役というものがある。これは睡眠魔法が効かない敵に「グラビデ」や「バインド」で移動を制限させて、敵を引きつける役目のこと。味方がほかの敵を倒すまでのあいだ、マラソン役が残りの敵を連れ回すのだ。BF戦やNM戦ではこういった役割を担うこともあるので、右記の手順を参考にしてマラソン役を確実にこなせるようにしておきたい。

◆マラソンの手順



「ストンスキン」などの自己強化魔法をかけたあと、「グラビデ」で敵の移動速度を低下させよう。

▶



「グラビデ」の効果が切れるまで、敵から離れるように移動する。効果が切れたら「バインド」を。

▶



「バインド」中の敵から離れておき、再度「グラビデ」をかけ直す。以上の手順を繰り返そう。

能力考察3 装備を調えれば盾役も可能

赤魔道士は盾役としての能力にも秀でている。サポートジョブを忍者にしておく必要があるが、「ファストキャスト」があるため「空蝉の術」の再詠唱時間が短くなり、盾役として活躍できるのだ。そのうえ「魔法防御力アップ」が②段階まであるので、忍者やナイトが苦手とする魔法攻撃にも強い。盾役用の装備が必要になるが、盾役がいないときは赤魔道士に任せるのもあり(右表はHNM戦用の装備例)。

サポ忍にした場合、いかにして敵対心を高めるかが課題。瞬間的に高めることはできないので、敵対心の上がり方が累積タイプになる「スリプル」「スリプルII」「バインド」「ディスペル」「ブライン」を繰り返し唱えていこう。また、自身への「リフレシュ」と「ヘイスト」は、ほかの赤魔道士に唱えてもらうといい。

◆盾役の装備例

部位	名称
メイン	マクアフティル+1
サブ	マクアフティル+1
レンジ	-
矢・弾	フェンリルストーンⓇⒺ
頭	ワーロックシャポーⓇⒺ
首	体錬の首鎖
胴	デュエルタバードⓇⒺ
両手	クリムゾンフィンガⓇⒺ

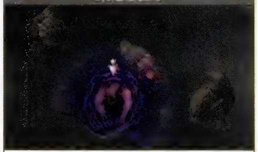
部位	名称
腰	トランスベルト
両脚	クリムゾンクウィスⓇⒺ
両足	クリムゾングリーヴⓇⒺ
背	ギガントマント
耳	幽界の耳ⓇⒺ
	ロケイシャスピアスⓇⒺ
指	血玉の指輪ⓇⒺ
	ボムクィーンリングⓇⒺ

◇能力考察4◇「連続魔」を利用した3つのテクニック

SPアビリティの「連続魔」は、魔法の詠唱時間と再詠唱時間を0にする効果がある。具体的にはどんな魔法でも瞬時に発動し、再詠唱時間の長い魔法でも連続使用できるのだ。この効果を利用した3つの活用法があるので、右記に参考にしてできるようにしておきたい。なお、「連続魔」前に使用した魔法の再詠唱時間は0にならない。目的の魔法が詠唱可能かどうか確認してから、「連続魔」を使うこと。

◆「連続魔」の活用法

緊急脱出



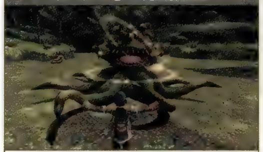
各種テレポや「エスケプ」でその場から瞬時に脱出できる。複数の敵に襲われたときに使おう。

精霊魔法の連発



短期決戦に有効な活用法。威力の高い「サンダーIII」を連発して、敵のHPを一気に奪うのだ。

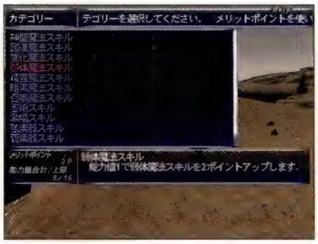
「スタン」で行動阻止



通称「クマスタン(連続魔スタンの略)」。サポ暗にして、「スタン」の連続使用で敵の行動を封じる。

◇メリットポイント◇オススメはコンバート使用間隔と氷属性魔法命中率

まずは赤魔道士に肝ともいうべき「コンバート」の強化を図ろう。使用間隔を5段階まで強化すれば、使用間隔を10分から8分20秒に短縮できる。MP運用に四苦八苦する赤魔道士にとって有効だ。次は、氷属性魔法命中率を強化したい。これを上げておくと、使用ひんど度の高い「パライズ」「バインド」「ブリザドI～III」の命中率を大幅に高められるのだ。



◀ステータスの強化項目では、弱体魔法を高めておきたい。8段階まで上げれば16もアップ。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★★	HP/MP	MP上限
★★	ステータス	INT
★★		MND
★★	戦闘スキル	短剣スキル
★★		片手剣スキル
★★★	魔法スキル	弱体魔法スキル
★★		精霊魔法スキル

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★★	コンバート使用間隔	−20秒
★	火属性魔法命中率	+3
★★★	氷属性魔法命中率	+3
★★	風属性魔法命中率	+3
★★	土属性魔法命中率	+3
★	雷属性魔法命中率	+3
★	水属性魔法命中率	+3

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★	魔法	ディアIII	敵に光属性ダメージを与え、HP3/3秒のスリップダメージと防御力15%ダウンの効果を与える。消費MP45	効果時間+30秒
★★★	魔法	スロウII	敵の攻撃間隔を長くする。消費MP45	スロウ効果+1、魔法命中率+2
★★	魔法	パライズII	敵を麻痺させる。消費MP36	麻痺確率+1、魔法命中率+2
★★	魔法	ファランクスII	指定したパーティメンバーが受けるダメージを一定量減少する。消費MP42。効果時間2分	効果時間+30秒、ダメージカット量+3
★★	魔法	バイオIII	敵に闇属性ダメージを与え、HP5～11/3秒のスリップダメージと攻撃力15%ダウンの効果を与える。消費MP54	効果時間+30秒
★	魔法	ブラインII	敵を暗闇で捕らえ、命中率を下げる。消費MP31	命中率ダウン+1、魔法命中率+2

どれも役立つグループ2の魔法

グループ2の魔法はどれも優秀。すべてを習得するのもよく、いくつかに絞って強化するのも間違いではない。下記でそれぞれの魔法を解説しているので、自分のプレイスタイルに合ったものを習得するといいだろう。

◆グループ2の魔法解説

ディアIII

防御力を約15%下げる効果。おもにメリットポイント稼ぎや格上の敵に有効な魔法だ。1段階の強化につき効果時間を30秒延ばせられるが、メリットポイント稼ぎでは30秒で十分。1分を超える戦闘はほとんどないからだ。一方格上の敵には効果時間をできるだけ伸ばしておきたいが、そこまで強化するかどうかはほかの魔法の強化段階によって決めよう。

スロウII

「スロウ」より攻撃短縮を長くする「スロウII」。その遅延効果は高く、最大まで強化すれば盾役の生存率をかなり高められるはずだ。HNMとよく戦うようなら強化しておきたい。ただし、消費MPが高いため、通常の敵なら「スロウ」でも十分。ちなみに、「スロウII」は「ヘイスト」の効果を上書きできる。わざわざ「ディスペル」をかける手間がかからないのも利点。

パライズII

麻痺の発動率が高い「パライズII」。効果時間は「パライズ」と同様にランダムだが、消費MPは6倍に増加。格上の敵に対してピンポイントで使うようにしたい。

バイオIII

高いスリップダメージが魅力の「バイオIII」なのだが、1段階の効果時間はわずか30秒。「バイオII」よりスリップダメージの総量を高めるには、4～5段階まで強化する必要がある。習得している人は少ないので、あえて覚えるのも手。ほかのグループ2の魔法と競合しにくい。

ファランクスII

「ファランクスII」は味方にかけられるので、さまざまな制限が課されるサルベージで前衛にかけておきたい魔法だ。重点的に強化して、ダメージカット量と効果時間を増やそう。

ブラインII

「ブライン」の強化型。暗闇による命中率ダウンが主目的の魔法だが、そもそも格上の敵から攻撃を回避するのは難しい。そのうえ、消費MPが「ブライン」より約5倍に増えているため、連発するのも困難だ。ちなみに、「暗闇の術:弐」の効果を上書きすることはできない。

THF　THIEF

シーフ

特殊なアビリティで敵対心を調節したり、大ダメージを与えたりするアタッカー。また、ほかのジョブにはない金策にかかわるアビリティやジョブ特性を習得する。

取得クエスト

1 最初から選択可能

初期アイテム

オニオンナイフ(短剣)



特徴　敵対心をコントロールするアタッカー

シーフのメイン武器となるのは、ほかの武器に比べてD値が低めの短剣となるため、通常攻撃はそれほど強くない。しかし、アビリティの「不意打ち」と「だまし討ち」により大ダメージを与えることができる。また、「だまし討ち」には敵とのあいだに挟んだPCに敵対心をなすりつける効果があり、盾役に使えばターゲットの固定に一役買うことが可能。



◀「不意打ち」と「だまし討ち」は、共に敵との位置取りが重要。何度も練習してコツをつかもう。

装備品　DEXとAGIを高めよう

シーフのメインアビリティとなる「不意打ち」と「だまし討ち」は、それぞれDEXとAGIを上げることによりダメージが増えるという性質がある。そのため、装備品ではこの2つのステータスを上げるものを選んでいきたい。また、「不意打ち」や「だまし討ち」を併用してのWSが強力であるため、ヘイスト効果を高めてTPを溜まりやすくするのもオススメだ。

◆装備の指針

- DEXを上げられる装備品
- AGIを上げられる装備品
- 命中を上げられる装備品
- ヘイスト効果がある装備品
- 各種ボルト

サポートジョブ　攻撃能力を上げられるサポートジョブを選ぼう

パーティ時にサポートジョブを選ぶときは、アタッカーとしての能力を上げられるものを選びたいところ。基本となるのは攻防に優れた忍者が一般的だが、「黙想」で敵に攻撃することなくTPを溜められる侍や、「バーサク」で攻撃力を底上げできる戦士も有効だ。

また、ソロのときは回復魔法を使えて、ある程度の状態異常を治せる白魔道士も役に立つ。



▲格闘武器を使いたい場合は、「マーシャルアーツ」のジョブ特性により攻撃間隔が短くなるモンクを選ぶのもいいだろう。

忍者　攻撃回数を増やして火力アップ

レベル20から習得するジョブ特性「二刀流」の効果により、攻撃回数を増やせるのが利点。シーフはジョブ特性「物理回避率アップ」があるので、レベル24以降から使える「空蝉の術」との相性がいい。また、パーティでは釣り役を務めることが多いので、非常に使い勝手のいいサポートジョブだ。

侍　TPを溜められる「黙想」が便利

レベル60で習得する「黙想」が便利。「ストアTP」の特性もつくためにTPを溜めやすくなり、強力なWSを使用できる回数を増やすことができる。また、範囲攻撃のダメージが大きい強敵と戦うときは、通常攻撃はせずに「黙想」だけでTPを溜め、WSで攻撃するスタイルも有効だ。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
D	–	D	A	D	B	C	G	G

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	E	–	–	–	–	–
	短剣	A	○	○	○	○	○
	片手剣	D	–	–	–	–	–
	両手剣	–	–	–	–	–	–
	片手斧	–	–	–	–	–	–
	両手斧	–	–	–	–	–	–
	両手鎌	–	–	–	–	–	–
	両手槍	–	–	–	–	–	–
	片手刀	–	–	–	–	–	–
	両手刀	–	–	–	–	–	–
	片手棍	E	–	–	–	–	–
	両手棍	–	–	–	–	–	–
	弓術	C–	–	–	–	–	–
	射撃	C+	–	–	–	–	–
	投てき	D	–	–	–	–	–

種類	スキル名	適性
防御	ガード	–
	回避	A+
	盾	F
	受け流し	A
魔法	神聖魔法	–
	回復魔法	–
	強化魔法	–
	弱体魔法	–
	精霊魔法	–
	暗黒魔法	–
	召喚魔法	–
	青魔法	–
	忍術	–
	歌唱	–
	弦楽器	–
	管楽器	–

◆おもな習得WS (詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
格闘武器	2	5	コンボ	3回攻撃
	16	40	タックル	追加効果:スタン
	30	75	短勁 ※1	1回攻撃
	40	100	バックハンドブロー	1回攻撃
	50	125	乱撃 ※1	5回攻撃
	56	150	スピンアタック	範囲
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
	13	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
	23	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
	33	100	バイパーバイト	2倍撃、追加効果:毒
	41	125	サイクロン	必中、風属性、範囲
	49	150	エナジースティール	必中、MP吸収
	55	175	エナジードレイン	必中、MP吸収
	60	200	ダンシングエッジ	5回攻撃
	66	225	シャークバイト	2回攻撃
	67	230	エヴィサレーション	5回攻撃
	レ	–	マーシーストローク	1回攻撃
	ミ	–	マンダリクスタッブ	1回攻撃
片手剣	2	5	ファストブレード	2回攻撃
	11	30	バーニングブレード	必中、火属性
	19	50	レッドロータス ※2	必中、火属性
	28	75	フラットブレード	追加効果:スタン
	37	100	シャインブレード	必中、光属性
	46	125	セラフブレード ※2	必中、光属性
	53	150	サークルブレード	範囲
	59	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
	70	200	ボーパルブレード ※2	4回攻撃
片手棍	2	5	シャインストライク	必中、光属性
	16	40	セラフストライク ※3	必中、光属性
	28	70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン
	40	100	スターライト	自身のMP回復
	50	125	ムーンライト ※3	範囲、パーティメンバーのMP回復
	56	150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン
	63	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
	75	200	ジャッジメント ※3	1回攻撃

※1 サポ「モか」時のみ使用可能
※2 サポ「戦ナ暗青」時のみ使用可能
※3 サポ「戦白ナ暗侍」時のみ使用可能

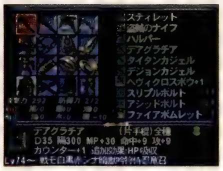
◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	絶対回避	近接攻撃をすべて回避する(遠隔攻撃と魔法は無効)	30秒	2時間
1	特殊	レーダー	レーダーに敵の位置を赤色で表示する	常時	–
5	アビ	ぬすむ	アイテムを持っている敵からアイテムを盗めることがある	–	5分
5	特性	ギルスティール	敵の落とすギルが増える	常時	–
10	特性	物理回避率アップ①	回避が10上昇する	常時	–
15	アビ	不意打ち	敵の背後から近接物理攻撃をすると、その攻撃が必ず命中し、クリティカルヒットになる。シーフがメインジョブのときのみ、威力はDEXが影響する	1分	1分
15	特性	トレジャーハンター	戦利品を見つける確率が増える	常時	–
20	特性	レジストグラビティ①	ヘヴィに対して、少し耐性を得る	常時	–
25	アビ	とんずら	移動速度が100%上昇する	30秒	5分
30	アビ	だまし討ち	敵にもっとも接近した仲間の背後から近接攻撃すると、与えたダメージ分の敵対心をその仲間になすりつけることができる。シーフがメインジョブのときのみ、威力はAGIが影響する	1分	1分
30	特性	物理回避率アップ②	回避が22上昇する	常時	–
35	アビ	かすめとる	ギルを持っている敵からギルを奪うことができる	–	15分
40	特性	レジストグラビティ②	ヘヴィに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
45	アビ	かくれる	姿を隠し、視覚感知モンスターの敵対心をリセットする(聴覚感知の敵には無効)	変動	5分
45	特性	トレジャーハンターII	戦利品を見つける確率が増える	常時	–
50	特性	物理回避率アップ③	回避が35上昇する	常時	–
55	特性	トリプルアタック	5%の確率で3回攻撃することがある	常時	–
60	特性	アサシン	「だまし討ち」の効果が必中&クリティカルになる	常時	–
60	特性	レジストグラビティ③	ヘヴィに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
65	アビ	アカンプリス	指定したパーティメンバーの敵対心を1/2盗み、自身の敵対心とする	–	5分 ※
65	アビ	コラボレーター	指定したパーティメンバーの敵対心を1/4盗み、自身の敵対心とする	–	1分 ※
70	特性	物理回避率アップ④	回避が48上昇する	常時	–
75	特性	レジストグラビティ④	ヘヴィに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
メ	アビ	アサシンチャージ	次の近接攻撃が3回攻撃になる(WSを含む)	1分	15分
メ	アビ	フェイント	次の近接攻撃を当てると、敵の回避率が短時間著しく下がる(WSを除く)	1分	10分
メ	特性	オーラスティール	「ぬすむ」に「ディスペル」の効果を得る。「ディスペル」で消失した効果を吸収することがある	常時	–
メ	特性	アンブッシュ	敵の背後から攻撃すると、命中と飛命にボーナスを得る	常時	–

※ 使用間隔を共有する。一方のアビリティを使用すると、そのアビリティを再使用できるようになるまでどちらのアビリティも使用できない

TIPS 敵によっては片手棍も有効

シーフのメイン武器である短剣は突撃属性であるため、フライ族やマンドラゴラ族には有効な反面、スケルトン族などにはダメージを与えにくい。これらの敵と戦うときは、打撃属性の片手棍を武器に選ぶといい。WSは「不意打ち」後に「トゥルーストライク」を使えば大ダメージは必然。



◀片手棍は入手しやすくD値の高い「デアグラチア」がオススメ。

TIPS 序盤は片手剣か格闘武器を使おう

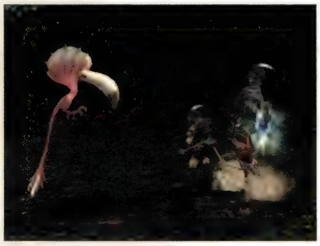
レベル33で短剣WSの「バイパーバイト」を習得するまでは、短剣よりは片手剣や格闘武器を使うといい。片手剣の場合は「ファストブレード」、格闘武器の場合は「コンボ」を「不意打ち」と一緒に使おう。ただし、短剣スキルを上げておかないと、あとで苦労することになる。



◀レベル20以降でサポ忍にする場合は、片手剣を選ぶといい。

戦い方 「不意打ち」と「だまし討ち」で敵にダメージを与えよう

大ダメージを与えられる「不意打ち」と「だまし討ち」をいかに活用するかがシーフの戦い方のポイント。これらのアビリティでダメージを与えつつ、敵対心をコントロールしていくのが重要だ。そのほか、「アカンプリス」と「コラボレーター」というアビリティを使って自分と味方の敵対心を直接増減させることもできる。うまく使いこなし、パーティでのターゲットの安定に貢献しよう。



◀位置取りが重要な「不意打ち」と「だまし討ち」を成功させるために、見やすい視点を確保しよう。

◆戦い方の一例

釣り

遠隔攻撃で安全に敵を釣る
敵を釣るときは、離れたところからクロスボウなどの遠隔武器を使うと、パーティメンバーのところまで安全にもどることが可能。敵に追いつかれそうになったときは、「とんずら」で敵との距離を引き離してしまおう。

序盤

「だまし討ち」でターゲットを安定させる
レベル60までは、一旦サブ盾役のPCにターゲットをとってもらってから盾役に「不意打ち」と「だまし討ち」を使うのがオススメ。レベル60以降は最初から盾役にターゲットをとってもらい、「だまし討ち」を単体で使おう。

中盤

WSを使って連携
WSを使うときは、「不意打ち」と「だまし討ち」を併用すると大きくダメージを上げることができる。そのため、パーティメンバーのTPを確認しておき、連携ができそうな状況になったら、これら2つのアビリティをいつでも使えるようにしておこう。

終盤

「不意打ち」と「だまし討ち」を活用
味方に回復してもらったあとは、すぐに次の敵を釣りに出かけよう。また、敵を釣る直前に「不意打ち」や「だまし討ち」を発動しておくといい。こうすることで、戦闘序盤で敵を攻撃したあと、すぐにこれらのアビリティが使用可能状態になるのだ。

「ぬすむ」でアイテムをゲット

一部の敵からは「ぬすむ」でアイテムを取得できることがある。「ぬすむ」が成功するとアイテムは戦利品ではなく、盗んだ本人の鞄に入る仕組みだ。また、メリットポイントで習得するジョブ特性「オーラスティール」があれば、敵の強化効果を盗めることもある。



◀敵からアイテムを盗めた場合は、「オーラスティール」の効果が発動することはない。

「アシッドボルト」で敵の防御力をダウン

当たれば防御力ダウンの効果が発動することがある「アシッドボルト」は、レベル15から装備可能。効果が発動すると、味方全体の物理ダメージを底上げできる便利な矢・弾だ。効果は最大60秒間続くが途中で切れることもあるので、つねにログを確認し、効果が切れたら再度撃とう。

◆おもなボルトの効果

Lv	名称	属性	効果
15	アシッドボルト	風	防御力ダウン
20	スリプルボルト	闇	睡眠
25	ブラッディボルト	闇	HP吸収

Lv1～ 危なくなったら「絶対回避」を使おう

すべての近接物理攻撃を30秒間回避できる「絶対回避」は、シーフにとっての最大の切り札。ただし、シーフ自身はターゲットをとりにくいので使い方を工夫する必要がある。ピンチのときにWSや「アカンプリス」でターゲットをとってから使うのがオススメだ。



◀「絶対回避」は物理攻撃を回避できるが、遠隔攻撃や魔法攻撃を防ぐことはできない。

Lv15～ 「不意打ち」でWSをパワーアップ

「不意打ち」は、敵のうしろから攻撃することにより、次の攻撃が必中かつクリティカルになる。また、DEXを上げることによりダメージボーナスがつくのが特徴だ。これを物理攻撃のWSと組み合わせることにより、大ダメージを与えることができるのだ。

◆マクロ設定例

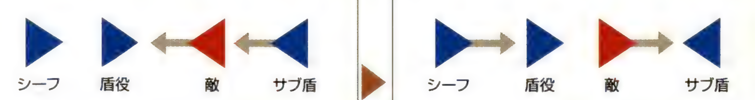
```
/ja 不意打ち <me>
/wait 1
/ws バイパーバイト <t>
```

慣れないうちは上のようなマクロを組み、「不意打ち」とWSを発動できるようにしよう。

Lv30～ 「だまし討ち」は「不意打ち」と併用しよう

レベル30で「だまし討ち」を覚えた段階では、「だまし討ち」に必中の効果はない。そのため、下の図のように「不意打ち」と組み合わせて使うのがオススメだ。これにより大ダメージを与え、かつターゲットの固定に一役買うことができる。ちなみに、「だまし討ち」はAGIを上げるとダメージが上昇するので、アビリティに合わせて装備を変更するといい。

◆「不意打ち」と「だまし討ち」を使った戦い方の例



サブ盾がWSや「挑発」などで敵対心を高めて、敵のターゲットをとる。

「不意打ち」と「だまし討ち」を発動してから、WSを使って盾役にターゲットをもどす。

Lv33～ WS「バイパーバイト」で大ダメージを与えられるように

強力なWSがないためこれまで使う機会の少なかった短剣だが、短剣スキル100で習得可能な「バイパーバイト」により、ここからメイン武器として活躍する。「不意打ち」「だまし討ち」の2つと併用することで、強力なダメージを敵に与えられるのだ。



◀両手刀の「壱之太刀・燕飛」などのあとに撃てば、湾曲連携が発生する。積極的に狙おう。

Lv45～ 「かくれる」で敵対心を減少

アビリティの「かくれる」には、さまざまな効果がある。通常時に使うと「インビジ」と同じように視覚遮断効果を得ることが可能。また、右表に記載したような視覚感知で嗅覚がない敵については、戦闘中に使うことで敵対心を消してターゲットを切ることもできるのだ。

そのほか、「かくれる」状態時は「不意打ち」がどの方向からでも成功するという効果もあるのだが、そちらについては能力考察3で具体的に紹介している(P.068)。

◆「かくれる」で敵対心を消せるおもな敵

敵名	ページ数
アーン族	189
ウィルム族	191
巨人族	195
ゴーレム族	198
コカトリス族	198
ゴブリン族	198
ゴブリン族(バグベア)	199
ゴブリン族(モブリン)	199
コリブリ族	199
"ジン"ボム族	202
スノール族	203

敵名	ページ数
ゾミト族	204
トンベリ族	207
ベイスト族	211
ボム族	212
ボム族(クラスター)	212
メロー族	214
ヤグード族	214
ラミア族	215
ロック族	216
ワイバーン族	217

Lv60～ 強力なWSで大ダメージを狙え

短剣スキル200で習得する「ダンシングエッジ」は、「バイパーバイト」の進化系ともいえるWS。これは5回攻撃であるため、非常に強力なのだ。また、短剣スキル225で習得する「シャークバイト」、クエストで習得可能な「エヴィサレーション」を使えば、光と闇どちらの連携属性でも発生させられる。

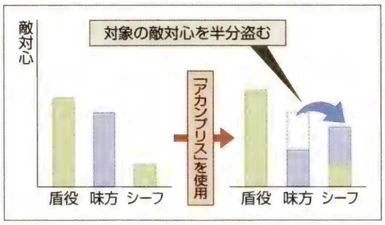
◆WSを使った連携例

1発目	2発目	連携
地(片手刀)	ダンシングエッジ	湾曲
壱之太刀・燕飛(両手刀)	ダンシングエッジ	湾曲
空鳴拳(格闘)	ダンシングエッジ	湾曲
ミストラルアクス(片手斧)	シャークバイト	光
大車輪(両手槍)	シャークバイト	光
アーチングアロー(弓術)	シャークバイト	光
グラウンドストライク(両手剣)	エヴィサレーション	闇

Lv65～ 「アカンプリス」と「コラボレーター」で敵対心をコントロール

レベル65からあらたな敵対心のコントロール手段となるのが、「アカンプリス」と「コラボレーター」だ。どちらも選択した味方の敵対心を盗むことができ、「アカンプリス」の方が効果は高いが使用間隔が長い。また、この2つのアビリティは使用間隔を共有し、使ったアビリティが再使用可能になるまでどちらのアビリティも使えない仕組みになっている。

◆「アカンプリス」使用時の敵対心の変化



シーフ専用鍵を使おう

シーフだけが使えるアイテムとして、「リビングキー」などの鍵アイテムがある。これらのアイテムを使うと、通常は敵が落とした鍵でないと開けられない宝箱や扉などを開けられるのだ。ただし、敵が落とす鍵と違い、開錠に失敗することがあるのが欠点。成功率は「シーフツール」→「リビングキー」→「スケルトンキー」の順に高くなっており、さらにシーフのレベルが高いほど成功しやすい。

開錠に失敗するとミミック族に襲われたり衰弱状態になることがあるので、できるだけ「スケルトンキー」を使うのが得策だ。



◀衰弱状態になっているあいだは、シーフ専用鍵が使用不可となるので注意しよう。

◆シーフ専用鍵の作り方

シーフツール 彫金徒弟／木工見習／鍛冶見習

炎のクリスタル+カッパーインゴット+アイアンインゴット+ユー材

スケルトンキー 骨細工名取／錬金術下級職人

土のクリスタル+大羊の歯++コウモリの牙×2+がら+カーボンファイバー+グラスファイバー+にかわ+ヘクトアイズの眼

リビングキー 錬金術下級職人

水のクリスタル+スライムオイル+蜜蝋+モルボルのつる

「アサシン」で「だまし討ち」が変化

レベル60で習得するジョブ特性「アサシン」には、「だまし討ち」を必中かつクリティカルにする効果がある。これまで「不意打ち」と併用しないと十分な効果を発揮できなかった「だまし討ち」が、単体でも運用できるようになるのだ。これ以降、普段は「不意打ち」と「だまし討ち」を単体で使ってTPを溜めておき、WSを撃つときのみ両方を併用するのがいいだろう。



教えて! シーフの魅力

特殊なアビリティ・特性が満載です

シーフはレベルが上がるにつれてさまざまなアビリティを習得していきます。ほかのジョブにはない、味方の敵対心をコントロールできる「だまし討ち」や「アカンプリス」などに加えて、「不意打ち」で大ダメージを与えられるのが特徴ですね。また、「トレジャーハンター」により戦利品の取得確率を上げることができるので、敵が落とすアイテムを狙うときにはとても重宝されます。

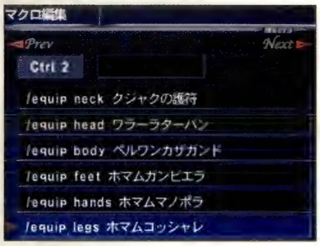


◀多数のアビリティを使って戦うため、戦闘中は一番忙しいジョブといっても過言ではありません。

◇能力考察1◇ DEXとAGIを強化しよう

シーフのメインともいえるアビリティの「不意打ち」と「だまし討ち」には、ステータスによるダメージボーナスがある。具体的には「不意打ち」はDEXを、「だまし討ち」はAGIを上げることにより、敵に与えるダメージを増やすことができるのだ。そのため、DEXやAGIが上がる右のような装備品をそろえておこう。

また、ステータスによるダメージボーナスはアビリティの効果発動時に発生するため、つねに装備している必要はない。普段は命中やヘイスト効果がついている装備品で攻撃し、アビリティ発動時にDEXやAGIを上げられる装備品に切り替えるのがオススメだ。



◀通常戦闘用と、「不意打ち」と「だまし討ち」用の装備変更マクロを登録しておくと便利だ。

◆DEXとAGIを上げられるおもな装備品

部位	Lv	名称	DEX	AGI	入手方法
頭	24	皇帝羽虫の髪飾りⓇ	+3	+3	BF「降下猟兵」の戦利品
	71	アサシンボンネットⓇⒺ	+5	–	デュナミス－ウィンダスの敵が落とす
	73	ドラゴンキャップ	–	+4	骨細工師範の合成品
胴	69	ブルーコタルディ	+3	+4	革細工高弟の合成品
	73	ドラゴンハーネス	+6	+6	骨細工師範の合成品
両手	52	ローグアームレットⓇⒺ	+3	–	クエスト「ボルグヘルツの失われた魔手<シーフ>」クリア時の報酬
	73	ドラゴンミトン	–	+4	骨細工師範の合成品
腰	71	ウォーウルフベルト	+5	–	BF「軍隊蟻の行軍」などの戦利品
両脚	56	ローグキュロットⓇⒺ	–	+4	オズトロヤ城のTreasure Coffer
	73	ドラゴンサブリガ	+4	–	骨細工師範の合成品
両足	7	リーピングブーツⓇ	+3	+3	BF「石竜の双璧」の戦利品
	60	ローグプーレーヌⓇⒺ	+3	–	クエスト「侯国の栄光」クリア時の報酬
	72	ペルワンクラッコーⓇⒺ	+4	–	ペリキアの作戦戦績交換アイテム(20000ポイント)
	73	ドラゴンレギンス	+3	+3	骨細工師範の合成品
背	73	コマンダーケープ	+3	+3	ENM「幻の右」の戦利品
耳	35	ウィングイヤリング	–	+2	裁縫名取の合成品
	72	素破の耳ⓇⒺ	–	+2	クエスト「神威」クリア時の報酬
	75	デルタピアスⓇⒺ	+2	–	エインヘリヤルの闇血のアンプル交換品(15000ポイント)
指	30	ラジャスリングⓇⒺ	+2~5	–	プロマシアM「暁」クリア時の報酬
	74	サンダーリング	+5	–	彫金師範の合成品
	74	ブリーズリング	–	+5	彫金師範の合成品
	75	イオタリングⓇⒺ	+3	+3	エインヘリヤルの闇血のアンプル交換品(15000ポイント)

◇能力考察2◇ レベル68から短剣が大幅に強くなる

もともとD値が低めの短剣だが、装備レベルが68以上についてはそれなりのD値のものが用意されている。そのなかで特にD値が高めの短剣をまとめたのが右表だ。オススメは、TP100以下で攻撃力や命中にボーナスがあり、間隔も短い「ブラオドルヒ」。

また、東ロンフォール〔S〕などに出現するNMのDark Ixionが落とす「アゾット」も、D値とステータス強化のバランスのいい一品だ。これらの短剣の入手難度は高めだが、それに見合う性能があるので入手しておきたい。

◆D値が高いおもな短剣

オススメ度	Lv	名称	性能
★★	68	ハルパーⓇ	D35 隔210
★		ホプリテスハルパー	D32 隔210
★	70	アサシンジャンビアⓇⒺ	D30 隔201 アサルト:D33 クリティカルヒット+5%
★		マグネットナイフ	D32 隔201 回避−10 追加効果:ヘヴィ
★★★	71	スティレットⓇ	D31 隔195 DEX+4 AGI+2 敵対心+1
★★★	72	XナイフⓇⒺ	D34 隔201 クリティカルヒットダメージアップ
★★★		ブラオドルヒⓇ	D26 隔178 潜在能力:D33
★	73	ジャンビア	D33 隔201 HP+20 レジストウィルス効果アップ
★★		ハートスナッチャーⓇⒺ	D15 隔205 潜在能力:D30 クリティカルヒット+6%
★★★		ペルセウスハルパーⓇⒺ	D37 隔210 レジストペトリ効果アップ
★★★	74	アゾットⓇ	D35 隔210 AGI+4 命中+4 回避+4

◇能力考察3◇ 「かくれる」の特殊な使い方

「かくれる」のもつ性能の1つに、「かくれる」状態時はどの方向からでも「不意打ち」が成功するというものがある。これを利用すると盾役のうしろから「不意打ち」と「だまし討ち」を決められ、大ダメージと共に敵対心をなすりつけることが可能だ。

手順は「不意打ち」と「だまし討ち」発動後に「かくれる」を使い、すぐに盾役のうしろから攻撃するだけ。通称「かくれだま」と呼ばれるこのテクニックを使えるようになろう。

◆「かくれだま」の発動方法

「不意打ち」と「だまし討ち」を発動



「不意打ち」「だまし討ち」が発動しないように、戦闘解除してからアビリティを発動。

▶

「かくれる」を発動



効果がすぐ切れることもあるので、盾役のうしろに移動してから「かくれる」を発動しよう。

▶

盾役のうしろから敵を攻撃



「だまし討ち」の効果が発動する位置で敵を攻撃する。WSを使うとさらに効果的だ。

◇能力考察4◇「トレジャーハンター」で戦利品の取得確率がアップ

2種類ある「トレジャーハンター」には、敵が落とすアイテムの発見確率を上げる効果がある。この特性と装備品の「トレジャーハンター＋1」の効果で、どの程度戦利品が変わるかを検証した。その結果よく落とすアイテムほど効果が高いことが判明。ただし、「トレジャーハンター＋1」はあまり効果がなかった。



◀「獣人印章」などには、「トレジャーハンター」の影響はほとんどないようだ。

◆アイテムを落とす確率が低い場合

検証条件	トレジャーハンターなし	トレジャーハンターあり	トレジャーハンターIIあり	トレジャーハンターII&トレジャーハンター＋1
場所：ウルガラン山脈 敵：Buffalo （バッファロー族） 敵を100匹倒して落とすアイテムから効果を検証	ジョブ：忍者／戦士 （レベル75／37） 落としたアイテム 野牛の毛皮：2個 野牛の肉：5個 ウルガランミルク：18個 獣神印章：7個 獣人印章：8個	ジョブ：忍者／シーフ （レベル75／37） 落としたアイテム 野牛の毛皮：2個 野牛の肉：15個 ウルガランミルク：30個 獣神印章：8個 獣人印章：5個	ジョブ：シーフ／忍者 （レベル75／37） 落としたアイテム 野牛の毛皮：3個 野牛の肉：16個 ウルガランミルク：50個 獣神印章：6個 獣人印章：10個	ジョブ：シーフ／忍者 「盗賊のナイフ」※ （レベル75／37） 落としたアイテム 野牛の毛皮：4個 野牛の肉：13個 ウルガランミルク：48個 獣神印章：14個 獣人印章：6個

※ メインウェポンに装備

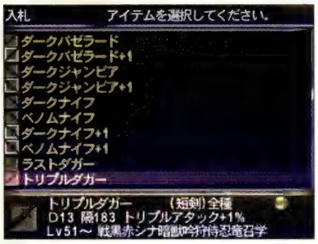
◆アイテムを落とす確率が高い場合

検証条件	トレジャーハンターなし	トレジャーハンターあり	トレジャーハンターIIあり	トレジャーハンターII&トレジャーハンター＋1
場所：ベドー 敵：Broo （大羊族） 敵を100匹倒して落とすアイテムから効果を検証	ジョブ：忍者／戦士 （レベル75／37） 落としたアイテム 大羊の歯：14個 大羊の毛皮：47個 大羊の肉：88個 セルビナミルク：36個	ジョブ：忍者／シーフ （レベル75／37） 落としたアイテム 大羊の歯：21個 大羊の毛皮：114個 大羊の肉：151個 セルビナミルク：48個	ジョブ：シーフ／忍者 （レベル75／37） 落としたアイテム 大羊の歯：21個 大羊の毛皮：136個 大羊の肉：191個 セルビナミルク：65個	ジョブ：シーフ／忍者 「盗賊のナイフ」※ （レベル75／37） 落としたアイテム 大羊の歯：30個 大羊の毛皮：136個 大羊の肉：200個 セルビナミルク：63個

※ メインウェポンに装備

◇メリットポイント◇ DEXと短剣スキルから強化していこう

メリットポイントでは、「不意打ち」のダメージを上げられるDEXと短剣スキルから強化していくのがオススメ。また、クリティカルヒット率とグループ1のトリプルアタック確率も上げておいて損はない。そのほかのグループ2の強化項目については下記で解説する。



◀トリプルアタック確率は、メリットポイント以外にも一部の装備品で強化することが可能だ。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★★	ステータス	DEX or AGI
★★★	戦闘スキル	短剣スキル
★		回避スキル
★★★	その他	クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

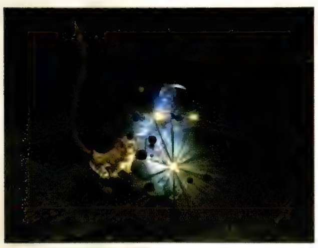
オススメ度	能力名	上昇値
★	とんずら使用間隔	−10秒
★	かくれる使用間隔	−10秒
★★	不意打ち使用間隔	−2秒
★★	だまし討ち使用間隔	−2秒
★★★	トリプルアタック確率	＋1％

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★★	アビ	アサシンチャージ	次の近接攻撃（WSを含む）が3回攻撃になる。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
★★★	アビ	フェイント	次の近接攻撃（WSを除く）を当てると敵の回避率が短時間著しく下がる。使用間隔10分	使用間隔−2分
★★	特性	オーラスティール	「ぬすむ」に「ディスペル」の効果を得る。消した効果を吸収することがある	吸収確率＋20％
★★	特性	アンブッシュ	敵の背後からの攻撃に対して命中、飛命にボーナスを得る	命中、飛命＋3

グループ2の強化項目を解説

グループ2のアビリティ・ジョブ特性は総じて性能が高い。特に「アサシンチャージ」と「フェイント」は使い勝手がいいので、両方のアビリティを習得しておこう。また、グループ2の強化項目は全体的に強化するより、5段階まで強化した方が使いやすいものが多い。なるべく強化項目を絞り込もう。



◀「フェイント」を5段階まで強化すると、使用間隔を10分から2分まで縮めることができる。

◆グループ2のアビリティ・特性を解説

アサシンチャージ

「アサシンチャージ」のトリプルアタックの効果は、WSにも発動する。そのためWSのダメージアップに使えるほか、「不意打ち」や「だまし討ち」と組み合わせて使い、TPを溜めるという方法もある。

フェイント

短時間、敵に攻撃を当てやすくなるため、「アサシンチャージ」や5回攻撃のWS「ダンシングエッジ」と組み合わせるのが吉。「フェイント」発動後の回避率は徐々に回復するので、使用後は早めにWSなどを使うこと。

オーラスティール

「オーラスティール」はソロを重視する場合に便利なジョブ特性。敵にかかった「ブレイズスパイク」などの効果を盗めるのは魅力だ。5段階まで強化すると吸収確率が100％になるので、さらに使いやすくなる。

アンブッシュ

敵の背後にいるだけで、攻撃を当てやすくなる。これを強化するなら、盾役に「だまし討ち」を入れるとき以外は背後からの攻撃を心がけたい。ただし、一部のNMには背後から攻撃時のみ強力なWSを使うのもいるので注意。

PLD　PALADIN

ナイト

高い防御力でダメージを抑えながら、回復魔法で味方を回復する盾役。敵対心を上げるアビリティが豊富で、アタッカー役が安心して攻撃できる状況を作り出せるのだ。

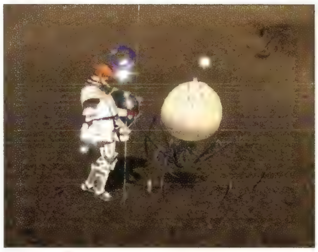
取得クエスト

1. サンドリアQ「見南習い登用試験」と「見習い登用試験2」をクリアする
2. 南サンドリアF−7のBalasielと話して「課題の書(だいじなもの)」を入手
3. 南サンドリアH−9のBaunise、J−9のCahaurmeと話してそれぞれ「西の書(だいじなもの)」、「東の書(だいじなもの)」を入手
4. ダボイE−10にあるDisused Wellを調べて「騎士の魂(だいじなもの)」を入手して、南サンドリアF−7のBalasielに話すとクエストクリア



特徴　敵の攻撃に耐える盾役

ナイトはレベル10から習得していく「物理防御力アップ」のジョブ特性により、ほかのジョブよりも防御力が高い。また、「ケアルIV」までの回復魔法も使用でき、敵から受けたダメージを自分で回復することができる。高い防御力を活かすために豊富なアビリティで敵を引きつけ、自分や味方を回復しながら敵のターゲットを維持しつづけよう。



▲敵の攻撃を受けながらケアル系魔法を唱えるには、敵が攻撃してくる直前に詠唱を始めるといい。

装備品　HP上限の強化を優先しよう

敵の攻撃に耐えるためには、HPが高い方が有利なため、HPを上げられる装備品を優先して身に付けよう。次に上げていきたいのが、敵から受ける物理ダメージを減らすパラメータのVITだ。余裕があれば、ターゲットを維持するために効果的な敵対心+の装備品や、回復魔法を使うために必要なMPを上げられる装備品も用意しておくといい。

◆装備の指針

- HPを上げられる装備品
- VITを上げられる装備品
- 敵対心を上げられる装備品
- 防御力の高い装備品
- MPを上げられる装備品
- リフレシュ効果のある装備品

サポートジョブ　パーティでは「挑発」が使える戦士が基本

パーティ戦闘で盾役を任されたときは、「挑発」で手軽に敵対心を高められる戦士をサポートジョブとして選ぶのが基本。それ以外を求められることは少ないが、サブ盾の場合は「空蝉の術」を使えるようになる忍者を選ぶのもいいだろう。

また、ソロのときは、ケアル系魔法と「ケアルワルツ」で高い回復能力を得られる踊り子も選択肢の1つとなる。



▲サポートジョブを忍者や踊り子にした場合は、「インビジ」と「スニーク」の効果を忍術や踊りで得られるようになる。

戦士　盾役をするのに最適

戦士を選んだときは「挑発」を使えるのが最大の魅力。このアビリティを30秒ごとに使うだけで、敵のターゲットを維持しすくなるのだ。また、レベル50以上になると「ダブルアタック」で攻撃回数が増えやすく、「ディフェンダー」を使うことで高い防御力をさらに増やすことも可能だ。

忍者　攻撃役も兼ねるならコレ!

「二刀流」の効果で攻撃能力を高められるほか、「空蝉の術」で敵の攻撃を確実に回避できるサポートジョブ。攻撃役を兼ねるときのほかに、一部の強敵と戦うときにも有効な選択肢だ。ただし、このときは敵対心を高めにくいので、味方の「だまし討ち」で自分の敵対心を高めてもらうといい。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
C	F	B	E	A	G	G	C	C

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	–	–	–	–	–	–
	短剣	C–	–	–	–	–	–
	片手剣	A+	○	○	○	○	○
	両手剣	B	○	○	○	○	–
	片手斧	–	–	–	–	–	–
	両手斧	–	–	–	–	–	–
	両手鎌	–	–	–	–	–	–
	両手槍	E	○	–	–	–	–
	片手刀	–	–	–	–	–	–
	両手刀	–	–	–	–	–	–
	片手棍	A	○	–	○	–	–
	両手棍	A	○	–	○	–	–
	弓術	–	–	–	–	–	–
	射撃	–	–	–	–	–	–
	投てき	–	–	–	–	–	–

種類	スキル名	適性
防御	ガード	–
	回避	C
	盾	A+
	受け流し	C
魔法	神聖魔法	B+
	回復魔法	C
	強化魔法	D
	弱体魔法	–
	精霊魔法	–
	暗黒魔法	–
	召喚魔法	–
	青魔法	–
	忍術	–
	歌唱	–
	弦楽器	–
	管楽器	–

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	インビンシブル	物理攻撃がすべて0ダメージになる	30秒	2時間
5	アビ	ホーリーサークル	範囲内のパーティメンバーにアンデッドキラーの効果を与える	1分	10分
5	特性	アンデッドキラー	アンデッド系の敵をひるませることがある	常時	–
10	特性	物理防御力アップ①	物理防御力+10の効果を得る	常時	–
15	アビ	シールドバッシュ	盾装備時に、盾で強打してスタンさせることがある。スタン発生時に相手のTPを減少させる	–	5分
20	特性	レジストスリープ①	睡眠に対して、少し耐性を得る	常時	–
25	特性	シールドマスタリー	盾で攻撃を防いだ際、TPにボーナスを得る	常時	
30	アビ	センチネル	被物理ダメージカット、敵対心+の効果	30秒	5分
30	特性	物理防御力アップ②	物理防御力+22の効果を得る	常時	–
35	特性	オートリフレシュ	3秒ごとにMPが1ずつ回復する	常時	–
35	アビ	かばう	攻撃されている仲間の前に立つと、物理ダメージを代わりに受けられる	※	3分
40	特性	レジストスリープ②	睡眠に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
50	特性	物理防御力アップ③	物理防御力+35の効果を得る	常時	–
60	特性	レジストスリープ③	睡眠に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
62	アビ	ランパート	範囲内のパーティメンバーの防御力アップと魔法バリアの効果を得る	30秒	5分
70	特性	物理防御力アップ④	物理防御力+48の効果を得る	常時	–
メ	アビ	フィールティ	弱体魔法に対して強力な耐性を得る	–	20分
メ	アビ	シバルリー	TPをMPに変換する(変換量はTPとMNDが影響する)	–	20分
メ	特性	アイアンウィル	「ランパート」に詠唱中断率ダウンの効果を得る	常時	–
メ	特性	ガーディアン	「センチネル」中に敵対心が下がりにくくなる	常時	–

※ 効果時間は使用者のVITと対象のVIT差によって変わる

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
	14	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
	25	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
	35	100	バイパーバイト ※	2倍撃、追加効果:毒
	44	125	サイクロン ※	必中、風属性、範囲
	52	150	エナジースティール	必中、MP吸収
	57	175	エナジードレイン ※	必中、MP吸収
片手剣	1	5	ファストブレード	2回攻撃
	9	30	バーニングブレード	必中、火属性
	16	50	レッドロータス	必中、火属性
	24	75	フラットブレード	追加効果:スタン
	33	100	シャインブレード	必中、光属性
	41	125	セラフブレード	必中、光属性
	49	150	サークルブレード	範囲
	55	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
	60	200	ボーパルブレード	4回攻撃
	65	225	スウィフトブレード	3回攻撃
	68	240	サベッジブレード	2回攻撃
	レ	–	ナイツオブラウンド	1回攻撃
	ミ	–	ロイエ	2回攻撃、敵対心依存
両手剣	1	5	ハードスラッシュ	1回攻撃
	10	30	パワースラッシュ	1回攻撃
	24	70	フロストバイト	必中、氷属性
	34	100	フリーズバイト	必中、氷属性
	51	150	ショックウェーブ	範囲、追加効果:睡眠
	56	175	クレセントムーン	1回攻撃
	62	200	シックルムーン	2回攻撃
	69	225	スピンスラッシュ	1回攻撃

※ サポ「赤シ吟狩忍踊」時のみ使用可能

武器	Lv	スキル	名称	効果
両手剣	75	250	グラウンドストライク	1回攻撃
	レ	–	スカージ	1回攻撃
両手槍	2	5	ダブルスラスト	2回攻撃
	12	30	サンダースラスト	必中、雷属性
	28	70	ライデンスラスト	必中、雷属性
	40	100	足払い	追加効果:スタン
	56	150	ペンタスラスト	5回攻撃
	63	175	ボーパルスラスト	1回攻撃
片手棍	1	5	シャインストライク	必中、光属性
	13	40	セラフストライク	必中、光属性
	23	70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン
	33	100	スターライト	自身のMP回復
	41	125	ムーンライト	範囲、パーティメンバーのMP回復
	49	150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン
	55	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
	60	200	ジャッジメント	1回攻撃
	67	230	ブラックヘイロー	2回攻撃
両手棍	1	5	ヘヴィスイング	1回攻撃
	13	40	ロッククラッシャー	必中、土属性
	23	70	アースクラッシャー	必中、範囲、土属性
	33	100	スターバースト	必中、光属性or闇属性
	49	150	サンバースト	必中、光属性or闇属性
	55	175	シェルクラッシャー	追加効果:防御力ダウン
	60	200	フルスイング	1回攻撃
	63	215	スピリットテーカー	与ダメージをMPに変換
	67	230	レトリビューション	1回攻撃

◆習得魔法一覧(詳細はP.361参照)

Lv	名称	MP	効果
5	ケアル	8	HPを回復
7	バニシュ	15	光属性のダメージ
10	プロテス	9	防御力をアップ
17	ケアルII	24	HPを回復
20	シェル	18	魔法防御力アップ
30	ケアルIII	46	HPを回復
30	プロテスII	28	防御力をアップ
34	バニシュII	57	光属性のダメージ
37	フラッシュ	25	命中率を著しく下げる
40	シェルII	37	魔法防御力アップ
50	プロテスIII	46	防御力をアップ
50	レイズ	150	戦闘不能を回復
55	ケアルIV	88	HPを回復
55	ホーリー	100	光属性のダメージ
60	シェルIII	56	魔法防御力アップ
61	リアクト	24	盾の発動率アップ、ダメージ反射
70	プロテスIV	65	防御力をアップ

戦い方 敵のターゲットを引きつけよう

ナイトのパーティでの役割は、敵のターゲットを引きつけて、高い防御力で受けるダメージを減らすことにある。そのためにも、最初にアビリティや魔法で敵のターゲットをとったあとは、自分や味方の受けたダメージをケアル系魔法で回復しつつターゲットを維持しよう。こうすることでほかのアタッカーが全力で攻撃することができ、結果的に少ない被ダメージで敵を撃破することができるのだ。



◀敵のターゲットを味方にとられたときは、豊富なアビリティを使用して早めにとりもどそう。

◆戦い方の一例

釣り → 序盤 → 中盤 → 終盤

敵対心を高める
味方が釣ってきた敵に対しては、「挑発」か「フラッシュ」を使って敵対心を高めよう。また、リンクした敵を味方が眠らせた場合は、「フラッシュ」などを使ってターゲットをとっていく。

回復をしながらターゲットを維持
戦闘の序盤は敵対心が十分高まっていないので、敵からダメージを受けたら積極的に自分で回復していこう。このとき、高位のケアル系魔法を使って一気にHP回復量を上げた方が敵対心を高めやすい。あらかじめ味方と相談しておき、どのタイミングで回復してもらうのかを決めておくと、戦闘をスムーズに行える。

余裕があればWSを使う
連携に入ることが少ないナイトは、すぐにWSを使って問題ない。ただし、味方の連携中は使わないようにしよう。使用するWSは、「レッドロータス」など必中のものを使うのがオススメだ。

ヒーリングをしてMPを回復
戦闘後にMPが減っている場合は、すぐにヒーリングしておこう。このときヒーリングMPを上げられる装備品に変更すれば効率よく回復できる。

ナイトにオススメの食事

敵の攻撃を受けつづけることが役割のナイトには、VITと防御力を上げられる食事を選ぶのが基本となる。最初は「ゆでがに」や「ミスラ風海の幸串焼」などを使っていき、高レベルになったら「タブナジア風タコス」などを使うといいだろう。また、強敵との戦いでは防御力とHPの上限を上げることができる「ペスカトーレ」も有効だ。

◆防御力を上げられるおもな食事

食事	効果と効果時間
ゆでがに	VIT+2 防御+27%(上限50) 30分
ミスラ風海の幸串焼	DEX+1 VIT+2 MND−1 防御+25%(上限90) 30分
クラブスシ	VIT+1 防+10 命中+13% 30分
シャル貝パイン蒸し	MP+20 DEX+1 VIT+4 INT+1 防御+25%(上限100) 3時間
ペスカトーレ	HP+15%(上限150) 防御+22%(上限65) VIT+3 MND−1 ストアTP+5 30分
タブナジア風タコス	HP+20 MP+20 DEX+4 VIT+6 AGI+4 CHR+4 hHP+1 hMP+1 防御+25%(上限150) 30分

MPが減ったらジュースを飲もう

ナイトのMPは低めであるため、戦闘が長引くとどうしてもMPが枯渇してしまう。「フラッシュ」などを使えなくなると敵対心を十分に高められなくなるので、MP切れを起こさないようにしたい。そのためにも、「パインジュース」などのドリンクでMPを回復していくといい。ただし、赤魔道士の使う「リフレシュ」をかけられると、ジュースの効果を上書きすることを覚えておこう。

Lv15～「シールドバッシュ」を使おう

盾装備時のみ発動できる「シールドバッシュ」はレベル15で習得でき、ダメージと共に敵をスタン状態にさせることがある便利なアビリティだ。ただし、使用間隔が5分と長めなのでむやみに使わずに、「エアロガIII」などのガ系の魔法などを止めるのに使うといい。ちなみに、詠唱時間が長い魔法は、早いタイミングで使うと詠唱を止められないことがある。

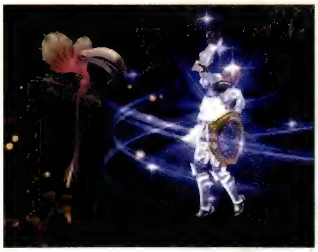
◆マクロ設定例

```
/equip main カンパニーソード
/equip sub ケーニヒシールド
/wait 1
/ja シールドバッシュ <t>
```

「アーススタッフ」などの両手武器で戦っている場合は、「シールドバッシュ」も使えるように盾を装備するテキストコマンドも登録しておくといい。

Lv17～「ケアルII」で敵対心を高めやすく

レベル17から使用可能な「ケアルII」は、このレベル帯では非常に敵対心を高めやすい魔法だ。敵にHPを減らされたら、「ケアル」より「ケアルII」を優先して使うといいだろう。また、レベル30から使える「ケアルIII」、レベル55から使える「ケアルIV」も敵対心を高めるのに有効。現在の状況と残りのMPで使用するケアル系魔法を判断しよう。



◀高位のケアル系魔法になるほど詠唱時間が長くなる。敵の攻撃で詠唱中断されないように注意。

Lv25～「シールドマスタリー」で盾の重要度がアップ

レベル25で習得するジョブ特性「シールドマスタリー」には、盾で攻撃を防いだ場合に効果が発動する。その効果はTPが溜まる(段階的に1～3ずつ増加)、敵の攻撃で魔法が詠唱中断しなくなるというもの。これは、魔法をよく使うナイトにとっては有効な効果なので、ぜひとも盾の発動率を上げたいところ。そのためにも、意識的に盾スキルを上げておこう。

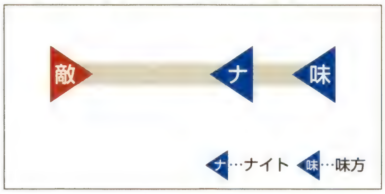


◀使う盾の種類によっても発動率は増減する。P.075の記事を参考に、どのタイプの盾を使うか選ぼう。

Lv35～ ナイトの見せ所「かばう」を習得

レベル35で習得する「かばう」。このアビリティを使って、ターゲットをとったパーティメンバーと敵とのあいだに入ることで、敵の攻撃を肩代わりすることができるのだ。白魔道士の「女神の祝福」などでターゲットをとられた場合は、味方をかばっているあいだに敵対心を高めてターゲットをとりもどそう。

◆「かばう」を使うときの立ち位置



Lv37～ 「フラッシュ」でターゲットをとりやすく

レベル37から使える「フラッシュ」には、一時的に敵の命中率を著しく落とす効果がある。そのため、格上の敵から攻撃でもある程度回避できるようになり、結果として被ダメージを抑えられるのだ。また、「挑発」と同じぐらい敵対心を高めることが可能なので、「フラッシュ」と「挑発」を交互に使えば、敵のターゲットを固定しやすくなる。



◀「フラッシュ」の再詠唱時間は45秒。「挑発」の再使用時間と比べると、若干長めなので注意しよう。

Lv61～ 「リアクト」で盾の発動率がアップ

盾の発動率がアップし、盾で軽減したダメージの一部を敵に反射する「リアクト」はレベル61から使用可能。再詠唱時間が3分なのに対して効果時間が1分なので、つねに効果を保てないが、盾の効果を発動させるためにも積極的に使いたい。ちなみに、盾の発動率がどのぐらい上がるかは盾スキルに依存するので、盾スキルをしっかり上げておこう。



◀ダメージをカットする割合が高い盾ほど、反射時に与えるダメージが大きくなる傾向がある。

Lv62～ 「ランパート」を有効活用しよう

「ランパート」には範囲内にいるパーティメンバーに防御力アップと魔法バリアの効果を与えるアビリティ。魔法ダメージを一定量軽減してくれるので、ガ系の魔法を「シールドバッシュ」などで止められなかったときに使うといい。また、敵対心を高める効果もあるので、敵のターゲットをとりもどす目的で使用するのも1つの使い方だ。



◀「ランパート」の魔法バリアの効果は、ほかの魔法効果を上書きすることはない。

「ケアルI～IV」を使いわけよう

「ケアル」から「ケアルIV」まで4種類のケアル系魔法を使えるナイトは、これらの魔法を状況に合わせて使いわけることが重要。自分はもちろんのことパーティメンバーの最大HPを覚えておき、現在のHP量からどの魔法を使うのかを選ぶといい。

下表にケアル系魔法の消費MPと回復量の目安を記載したのでしっかりと把握しておこう。なお、回復魔法スキルやMNDが低いと、目安以下の回復量になることもある。

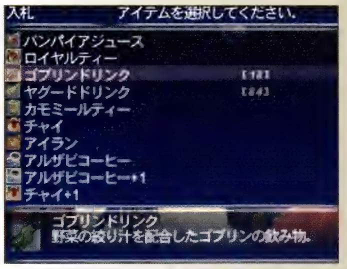
◆ケアル系魔法の回復量

魔法名	消費MP	回復量(目安)
ケアル	8	30
ケアルII	24	90
ケアルIII	46	190
ケアルIV	88	390

「パレードゴルゲット」を取得しよう

レベル50から装備できる「パレードゴルゲット」は、現在のHPが最大HPの85%以上であるとき、MPが3秒に1ずつ回復していく首装備。入手するためには、ムバルポロス旧市街G−13、I−9、I−11のいずれかに出現するScrawled Writingに「ゴブリンドリンク」をトレードするとたまに出現するNMのGoblin Wolfmanを倒す必要がある。

ただし、必ず「パレードゴルゲット」を入手できるとはかぎらないので「ゴブリンドリンク」を複数用意しておこう。ちなみに、ソロならレベル70以上になってから挑戦するといい。



▲「ゴブリンドリンク」は調理スキル皆伝のレシピになる。自分で合成することができない場合は、競売所で購入するといいだろう。



教えて！ナイトの魅力

忍者と並ぶ盾役として活躍できます

敵対心を高める手段が豊富で敵の攻撃を高い防御力で耐え抜くナイトは、敵の攻撃を回避する忍者とは違ったタイプの盾役になります。敵のターゲットを固定するのが得意で、忍者が苦手とする「空蝉の術」の効果を消す特殊技を多用する敵や攻撃間隔が短い敵にも安定して盾役を務められるのが魅力。強力なNMにはこのタイプの敵が多いので、盾役として活躍の場が多いですよ。



◀ナイト専用のWS「ロイエ」は、使用者の敵対心が高いほどダメージが上がるので使い勝手がいい。

◇能力考察1◇ ターゲットをとるのに敵対心+の装備が役立つ

敵対心+の装備品を身に付けると、通常攻撃などさまざまな行動で発生する敵対心の値を増やすことができる。盾役を務めるナイトにとってありがたい効果なので、できるだけ装備しておきたいところだ。右に敵対心+の装備品をまとめたので参考にしてほしい。

このなかで「アダマンバルブータ」などのアダマン系の防具は、入手しやすく防御力も高い。また、VITやMPを上げる性能もあるので、ナイト向けの装備品となっている。ただし、敵対心ばかりを気にして防御力をおろそかにしないように注意すること。

◆敵対心+のおもな装備品

部位	Lv	名称	敵対心
片手剣	65	マクアフティル+1	+4
盾	58	ウィヴルシールド	+5
	73	ケーニヒシールド	+3
頭	68	ラムサリットⓇⒺ	+5
	73	アダマンバルブータ	+2
	73	ヴァラーコロネットⓇⒺ	+3
首	70	リッターゴルゲットⓇⒺ	+3
胴	73	アダマンキュイラス	+3
	75	ヴァラーサーコートⓇⒺ	+4
	75	ヴァルハラブレストⓇⒺ	+4
両手	68	ラムダスタナⓇⒺ	+4
	72	ヴァラーガントレⓇⒺ	+3
	73	アダマンガントレ	+2

部位	Lv	名称	敵対心
両手	75	ホマムマノポラⓇⒺ	+3
	75	アスカルマノポラⓇⒺ	+4
腰	71	ウォーウルフベルト	+3
	72	トランスベルト	+4
両脚	68	ラムホーズⓇⒺ	+4
	73	アダマンクウィス	+3
	74	ヴァラーブリーチズⓇⒺ	+3
両足	68	ラムグリーヴⓇⒺ	+3
	71	ヴァラーレギンスⓇⒺ	+1
	73	アダマンサバトン	+1
耳	54	エリスイヤリング	+2
指	30	サットヴァリングⓇⒺ	+3
	66	ヘラクレスリングⓇ	+3

◇能力考察2◇ 「センチネル」を使いこなそう

ナイトのアビリティの1つである「センチネル」には、物理攻撃によるダメージを一時的にカットする効果がある。この効果は使った瞬間がもっとも高く、そのあと徐々にカット率が落ちていく仕組みなので、強力な物理攻撃を受けそうな瞬間に使うといい。ちなみに、「ヴァラーレギンス」を装備していると、カット率がさらに高くなる。

◆マクロ設定例

```
/equip feet ヴァラーレギンス
/ja センチネル <me>
/wait 1
/equip feet ホマムガンビエラ
```

通常「ヴァラーレギンス」を装備しない場合は、上のような装備変更マクロも登録しておけば、「センチネル」の効果を高めた状態で使用可能だ。



◀「センチネル」には物理ダメージカットのほかに、敵対心をかなり高める効果もあるのだ。

◇能力考察3◇ 被ダメージを減らす装備も有効

防御力やVITを上げることによるダメージの軽減に比べて、目に見えて効果があるのが物理ダメージーや魔法ダメージーの効果がある装備品だ。相手の強さにかかわらず発揮されるこの効果は、強敵を相手にしたときほど有効。

敵から受ける攻撃は基本的に物理ダメージの方が多いので、まずは物理ダメージーの効果がある装備品からそろえていくといい。ちなみに、装備品の効果にダメージーと表記されている場合は、物理・魔法問わず、すべてのダメージをカットする効果がある。



▲NMなどの強敵を相手に戦闘をするときは、物理ダメージ−20%の効果がある「アーススタッフ」を装備してダメージを抑える戦法をとることも多い。

◆被ダメージを減らすおもな装備

物理ダメージ

◆物理ダメージ減少のおもな装備品

部位	Lv	名称	カット率
片手剣	71	オートクレールⓇⒺ	−7%
両手棍	51	アーススタッフ	−20%
盾	72	パルメリンシールド	−2%
頭	65	ダークキャップ	−1%
	75	ヴァルハラヘルムⓇⒺ	−5%
胴	65	ダークハーネス	−3%
	75	ヴァルハラブレストⓇⒺ	−5%
両手	63	ダークミトン	−1%
両脚	65	ダークサブリガ	−2%
両足	65	ダークレギンス	−1%
	75	アスカルガンビエラⓇⒺ	−2%
指	63	ジェリーリングⓇⒺ	−5%
	70	守りの指輪ⓇⒺ	−10%

物理ダメージを減らす効果がある装備品のなかで、比較的入手しやすく効果が高いのは「アーススタッフ」だ。しかし、両手武器であるため、盾を装備できないのが欠点。これより効果は落ちるが盾を装備しながら物理ダメージを減らせる「オートクレール」は便利な装備だが、カダーバの浮沼に出現するNM、Khimairaの戦利品なので入手難度が高い。

魔法ダメージ

◆魔法ダメージ減少のおもな装備品

部位	Lv	名称	カット率
盾	72	パルメリンシールド	−2%
	75	イージスⓇⒺ	−25%
頭	63	コーラルバイザー	−1%
	75	ヴァルハラヘルムⓇⒺ	−5%
胴	65	コーラルスケイル	−3%
	71	アヴァロンブレストⓇ	−5%
	75	ヴァルハラブレストⓇⒺ	−5%
両手	65	コーラルフィンガー	−1%
腰	60	ルテナンサッシュⓇⒺ	−2%
両脚	67	コーラルサブリガ	−2%
両足	64	コーラルグリーヴ	−1%
	75	アスカルガンビエラⓇⒺ	−2%
指	70	守りの指輪ⓇⒺ	−10%

魔法ダメージを減らす効果のある装備は、「イージス」以外飛びぬけて性能が高いものがない。魔法ダメージを減らすのが有効な場面は少ないが、一部の強敵が使う特殊技のダメージを減らすために装備することがある。「イージス」と「守りの指輪」は非常に入手難度が高いので、ほかの装備品を複数装備して、魔法ダメージ減少の効果を高めよう。

◇能力考察4◇ 盾の種類はおもに5タイプ

盾を装備すると、盾で敵の攻撃を防いだときにダメージが一部カットされるほか、「シールドマスタリー」の効果で魔法が詠唱中断されなくなるといった効果を得られる。盾の種類は大きく分類すると5タイプあり、それぞれのタイプによって発動率やダメージのカット率が違う仕組みだ。このなかで金属製大型盾はナイト向けの性能の盾が多いので、迷ったらこの盾を装備しておくといいだろう。

◆タイプごとの特徴

金属製小型盾(タイプ1)

「バックラー」や「アスピス」などがこのタイプの盾となる。盾の発生率は高いが、ダメージカット率がほかの盾に比べて低めだ。全体的に盾の防御力が低いものが多いので、盾スキル上げ以外の目的でナイトが装備する機会は少ないだろう。

木製小型盾(タイプ2)

盾の発生率とダメージカットのバランスがよく、MPの増加や耐性アップなどの効果がついているものが多いのがこのタイプの特徴だ。しかし、防御力はほかの盾に比べると最低ランクとなっており、ナイトには向かない盾といえるだろう。

金属製大型盾(タイプ3)

「カイトシールド」や「ダイアシールド」など。ナイトと暗黒騎士だけが装備できる盾が多く、全体的に防御力は高め。盾の発生率はそこそこだがダメージカット率が高めで、敵対心やVITを上げられるものが多い。ナイトにオススメの盾がそろっている。

木製大型盾(タイプ4)

このタイプに分類される盾は非常に少ない。盾の発生率は最低な反面、ダメージカット率は金属製大型盾も上回るのが魅力だ。盾スキルを上限近くまで上げており、「リアクト」で発生率を高めることを前提とするなら、このタイプの盾を選ぶのもありだろう。

イージス(タイプ5)

発生率とダメージカット率が最高クラスの性能をもつナイト垂涎の盾。ただし、入手難度がほかの盾に比べて飛び抜けて高く、多くのアイテムや時間も必要となる。しかし、入手できれば物理と魔法ダメージの両方を減少できるようになる。

◇メリットポイント◇ まずはHP上限から上げていこう

メリットポイントでもっとも優先したいのは、戦闘不能を回避するためにHP上限を強化することだ。また、MPを瞬時に回復できるグループ2の「シバルリー」も早めに習得しておきたい。そのあと、ターゲットの維持に役立つ敵対心+や、一時的にダメージカット率を上げる「センチネル」の使用間隔を短縮するのがオススメ。ポイントに余裕があるのなら、回避スキルやVITも上げておこう。



◀魔法を使う機会の多いナイトにとってMP上限の強化も有効だが、HP上限の強化を優先したい。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★★	HP/MP	HP上限
★★		MP上限
★★	ステータス	VIT or AGI
★	戦闘スキル	片手剣スキル
★★		回避スキル
★★★	その他	敵対心+
★★		被クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★	シールドバッシュ使用間隔	−10秒
★	ホーリーサークル使用間隔	−20秒
★★★	センチネル使用間隔	−10秒
★★	かばう効果時間	+4秒
★	ランパート使用間隔	−10秒

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★	アビ	フィールティ	弱体魔法に対して強力な耐性を得る。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
★★★	アビ	シバルリー	TPをMPに変換する(変換量はMNDが影響する)。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
★	特性	アイアンウィル	「ランパート」に詠唱中断率ダウンの効果を得る	詠唱中断率−19%
★	特性	ガーディアン	「センチネル」中、敵対心が下がりにくくなる	敵対心の下降量−19%

「シバルリー」使用時はMNDを上げよう

MPを瞬時に回復できる「シバルリー」は、回復魔法を多用するナイトにとって非常にありがたいアビリティ。MPの回復量は発動時のTPとMNDによって増減し、TPが多く溜めており、MNDが高くなるほど回復量が増える仕組みだ。どちらの影響も大きいので、発動時にはTPを溜めておき、さらに装備変更してMNDを上げた状態にしておくといいだろう。

◆マクロ設定例

```
/equip head ガラントコロネット
/equip body クリムゾンスケイル
/equip legs ジェットサラウィル
/equip feet ヴァラーレギンス
/equip neck 約束バッジ
/ja シバルリー <me>
```

MNDを高めた状態で「シバルリー」を使うマクロ。別マクロに元の装備にもどすものも用意しておこう。



◀MNDをどれだけ高めていても、TPが0の場合はMPがまったく回復しないので注意すること。

DRK　DARK KNIGHT

暗黒騎士

仲間を守るために白魔法を習得したのがナイトだとすれば、相手を倒すために黒魔法を習得したのが暗黒騎士だ。防御力を捨て、HPやMPも削って相手を攻撃していく。

取得クエスト

1. バストゥーク鉱山区J－7にいるGumbahと話す
2. パルブロ鉱山3階H－8にあるDock Leverを動かす
3. Zeidから「カオスブリンガー」を受け取り、その武器で敵を100体以上倒す
4. ベドーに入る



特徴　一撃の威力ならピカイチ！

暗黒騎士は、両手鎌を始めとする両手武器の扱いを得意とするアタッカー役。両手武器は片手武器に比べて攻撃力に優れるうえ、暗黒騎士はそれに加えて「物理攻撃力アップ」をジョブ特性にもつ。攻撃面はまさに万全だ。

また、黒魔法を使った敵の弱体も得意としている。状況によっては支援役として立ち回れる器用さも、暗黒騎士のウリである。



◀得意とする両手鎌は全武器のなかで最大のD値を誇るが、攻撃間隔も最長。手数は少なくなりがちだ。

装備品　命中率の確保が最優先

上で述べたように、暗黒騎士は全ジョブでもトップクラスの攻撃力を誇り、STRの数値もNo.1。これらの能力は素の状態でも問題のない強さだ。代わりに装備品でブーストしたいのは、DEXと命中の2つ。せっかくの攻撃力も、当たらなくては意味がない。

なお、魔法を多めに使いたい場合は、スキルやINTのアップする装備を準備しておこう。

◆装備の指針

- DEXもしくは命中を上げられる装備品
- WS用にSTRを上げられる装備品
- 弱体魔法スキル、暗黒魔法スキル、INTを上げられる装備品
- MNDを上げられる装備品(「ギロティン」および「クロスリーパー」用)
- リフレシュ効果のある装備品

サポートジョブ　攻めるならサポ侍、守るならサポ忍

暗黒騎士は両手武器を使って戦うことが多いので、「八双」との相性がいい。アタッカー役に徹するのであれば、サポ侍で決まりだ。

ただし、攻撃力の高さに加えて、暗黒騎士のもつアビリティはいずれも使用時の敵対心上昇量が高い。盾役が忍者のときなどはターゲットをとってしまいがちだ。そんなときはサポ忍で「空蝉の術」を使い、身を守ろう。



▲サポ戦も優秀。アタッカー役向きの「バーサク」と「ダブルアタック」、緊急時の「挑発」「ディフェンダー」とバランスが良いのだ。

戦士　「八双」と「星眼」を切り替えつつ戦う

レベル40で「残心」、レベル50で「八双」がつく。特に効果が高いのは「八双」で、両手武器使用時にヘイスト効果とSTRアップと、実に暗黒騎士向き。レベル70になれば「星眼」もつき、ある程度は防御面も強化される。「八双」「星眼」共に、使用時に魔法詠唱遅延のペナルティがあるのが唯一のネックだ。

忍者　万能の防御手段「空蝉の術」

「空蝉の術」を使って敵からの攻撃を回避するのは、もはやヴァナ・ディールのお約束。なお、見落としがちであるが、暗黒騎士は片手剣や片手斧のスキルも高めなので、「二刀流」の恩恵も受けやすい。「ランページ」や「ボーパルブレード」などの強力なWSも使えるので、思い切って片手武器を装備してみるのもオススメ。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
C	F	A	C	C	D	C	G	G

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	–	–	–	–	–	–
武器	短剣	C	–	–	–	–	–
武器	片手剣	B–	○	–	○	–	–
武器	両手剣	A	○	○	○	○	–
武器	片手斧	B–	○	–	○	–	–
武器	両手斧	B–	○	–	○	–	–
武器	両手鎌	A+	○	○	○	○	○
武器	両手槍	–	–	–	–	–	–
武器	片手刀	–	–	–	–	–	–
武器	両手刀	–	–	–	–	–	–
武器	片手棍	C–	○	–	–	–	–
武器	両手棍	–	–	–	–	–	–
武器	弓術	–	–	–	–	–	–
武器	射撃	E	–	–	–	–	–
武器	投てき	–	–	–	–	–	–

種類	スキル名	適性
防御	ガード	–
防御	回避	C
防御	盾	–
防御	受け流し	E
魔法	神聖魔法	–
魔法	回復魔法	–
魔法	強化魔法	–
魔法	弱体魔法	C
魔法	精霊魔法	B+
魔法	暗黒魔法	A
魔法	召喚魔法	–
魔法	青魔法	–
魔法	忍術	–
魔法	歌唱	–
魔法	弦楽器	–
魔法	管楽器	–

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	ブラッドウェポン	近接物理攻撃で相手に与えたダメージを吸収する	30秒	2時間
5	アビ	アルケインサークル	範囲内のパーティメンバーにアルカナキラーの効果を与える	1分	10分
10	特性	物理攻撃力アップ①	物理攻撃力が10上昇する	常時	–
15	アビ	ラストリゾート	攻撃力15%アップ、防御力15%ダウン	30秒	5分
20	アビ	ウェポンバッシュ	両手武器装備時に、両手武器で強打してスタンさせることがある	–	5分
20	特性	レジストパライズ①	麻痺に対して、少し耐性を得る	常時	–
25	特性	アルカナキラー	アルカナ系の敵をひるませることがある	常時	–
30	アビ	暗黒	命中が20上昇し、攻撃時に現在のHPの10%をダメージに変換する(サポ暗のときは現在HPの10%を消費して、その半分をダメージに変換する)	1分	6分
30	特性	物理攻撃力アップ②	物理攻撃力が22上昇する	常時	–
40	特性	レジストパライズ②	麻痺に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
50	特性	物理攻撃力アップ③	物理攻撃力が35上昇する	常時	–
60	特性	レジストパライズ③	麻痺に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
70	特性	物理攻撃力アップ④	物理攻撃力が48上昇する	常時	–
75	特性	レジストパライズ④	麻痺に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
メ	アビ	ダークシール	次に唱える暗黒魔法の命中率が上昇する	1分	15分
メ	アビ	ディアボリクアイ	HPの最大値が15%減少、命中が20上昇する	3分	15分
メ	特性	ミューテッドソウル	「暗黒」中の敵対心がダウン	常時	–
メ	特性	デスペレートブロー	「ラストリゾート」に両手武器の攻撃間隔短縮効果を得る	常時	–

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

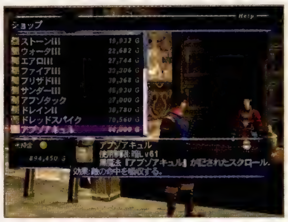
武器	Lv	スキル	WS名	効果
片手剣	1	5	ファストブレード	2回攻撃
片手剣	10	30	バーニングブレード	必中、火属性
片手剣	17	50	レッドロータス	必中、火属性
片手剣	26	75	フラットブレード	追加効果:スタン
片手剣	34	100	シャインブレード	必中、光属性
片手剣	43	125	セラフブレード	必中、光属性
片手剣	51	150	サークルブレード	範囲
片手剣	56	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
片手剣	62	200	ボーパルブレード	4回攻撃
片手剣	75	240	サベッジブレード	2回攻撃
両手剣	1	5	ハードスラッシュ	1回攻撃
両手剣	9	30	パワースラッシュ	1回攻撃
両手剣	23	70	フロストバイト	必中、氷属性
両手剣	33	100	フリーズバイト	必中、氷属性
両手剣	49	150	ショックウェーブ	範囲、追加効果:睡眠
両手剣	55	175	クレセントムーン	1回攻撃
両手剣	60	200	シックルムーン	2回攻撃
両手剣	66	225	スピンスラッシュ	1回攻撃
両手剣	72	250	グラウンドストライク	1回攻撃
両手剣	レ	–	スカージ	1回攻撃
片手斧	1	5	レイジングアクス	2回攻撃
片手斧	14	40	スマッシュ	追加効果:スタン
片手斧	24	70	ラファールアクス	追加効果:チョーク
片手斧	34	100	アバランチアクス	1回攻撃
片手斧	51	150	スピニングアクス	1回攻撃
片手斧	56	175	ランページ	5回攻撃
片手斧	75	240	デシメーション	3回攻撃
両手斧	1	5	シールドブレイク	追加効果:回避率ダウン
両手斧	14	40	アイアンテンペスト	1回攻撃
両手斧	24	70	シュトルムヴィント	2回攻撃
両手斧	34	100	アーマーブレイク	追加効果:防御力ダウン
両手斧	51	150	キーンエッジ	1回攻撃
両手斧	56	175	ウェポンブレイク	追加効果:攻撃力ダウン
両手斧	75	240	スチールサイクロン	1回攻撃
両手鎌	1	5	スライス	1回攻撃
両手鎌	9	30	ダークハーベスト	必中、闇属性
両手鎌	23	70	シャドーオブデス	必中、闇属性
両手鎌	33	100	ナイトメアサイス	追加効果:暗闇
両手鎌	41	125	スピニングサイス	範囲
両手鎌	49	150	ボーパルサイス	1回攻撃
両手鎌	60	200	ギロティン	4回攻撃、追加効果:静寂
両手鎌	65	225	クロスリーパー	2回攻撃
両手鎌	68	240	スパイラルヘル	1回攻撃
両手鎌	レ	–	カタストロフィ	HP吸収
両手鎌	ミ	–	インサージェンシー	4回攻撃

◆習得魔法一覧(詳細はP.361参照)

Lv	名称	MP	効果
5	ストーン	9	敵に土属性のダメージ
6	ポイズン	5	敵は毒で徐々にHPを失う
10	ドレイン	21	敵のHPを吸収する
11	ウォータ	13	敵に水属性のダメージ
15	バイオ	15	闇属性のスリップダメージ
17	エアロ	18	敵に風属性のダメージ
20	アスピル	10	敵のMPを吸収する
20	バインド	8	敵を移動できなくする
23	ファイア	24	敵に火属性のダメージ
26	ポイゾガ	44	範囲内の敵は毒で徐々にHPを失う
29	ブリザド	30	敵に氷属性のダメージ
30	スリプル	19	敵を眠らせる
31	アブゾマイン	33	敵のMNDを吸収する
32	トラクタ	26	戦闘不能の標的を自分の足下に引き寄せる
33	アブゾカリス	33	敵のCHRを吸収する
35	アブゾバイト	33	敵のVITを吸収する
35	サンダー	37	敵に雷属性のダメージ
37	スタン	25	敵を短時間行動できなくする
37	アブゾアジル	33	敵のAGIを吸収する
39	アブゾイン	33	敵のINTを吸収する
40	バイオII	36	闇属性のスリップダメージ
41	アブゾデック	33	敵のDEXを吸収する
42	ストーンII	43	敵に土属性のダメージ
43	アブゾースト	33	敵のSTRを吸収する
45	アブゾタック	33	敵のTPを吸収する
46	ポイズンII	38	敵は毒で徐々にHPを失う
48	ウォータII	51	敵に水属性のダメージ
54	エアロII	59	敵に風属性のダメージ
56	スリプルII	29	敵を眠らせる
60	ファイアII	68	敵に火属性のダメージ
61	アブゾアキュル	33	敵の命中率を吸収する
62	ドレインII	37	敵のHPを吸収する
66	ブリザドII	77	敵に氷属性のダメージ
71	ドレッドスパイク	78	攻撃してきた敵のHPを吸収する
72	サンダーII	86	敵に雷属性のダメージ

TIPS 高レベルの魔法はアトルガン白門で販売

「アブゾタック」や「ドレインII」などといった暗黒騎士専用魔法は、そのほとんどがアトルガン白門G−7にある魔法屋にて販売されている。習得レベルに達したら、この店まで足を運ぼう。なお、ここで扱っていない「アブゾースト」「アブゾデック」以外のアブゾ系魔法は各地にある天晶堂、精霊II系の魔法はウィンダス水の区やセルビナの魔法屋へ行けば購入できる。



◀いずれも高額ではあるが、品切れがないのが強み。いつでも必要なときに魔法が購入可能だ。

戦い方　黒魔法でモンスターの行動を妨害しながら戦う

暗黒騎士は、戦士やモンクなどと同じく近接攻撃を得意とする前衛ジョブ。だが、物理攻撃に加えて黒魔法を使えるという大きな特長をもっている。これを使えば、敵を一時的に行動不能にして仲間を助けたり、ステータスを吸収して自分を強化したりできるのだ。

ただし、魔法を使うにはMPの制限がつきまとう。「上手い暗黒騎士」として立ち回るには、装備だけでなくMP管理能力も必要だ。



◀リフレシュ装備は入手難度の高いものが多い。MPの回復はジュース等で行うのがベターだ。

◆戦い方の一例

釣り

射撃か詠唱時間の短い魔法で釣ろう

釣り役を任された際は、防御力をダウンさせる効果のある「アシッドボルト」を撃つのがオススメ。ただし、暗黒騎士は射撃スキルが低く、レベルが60を超えると射撃は当たりにくくなる。そんなときは、「ポイズン」や「ストーン」など詠唱時間の短い魔法で釣るのがいいだろう。クラブ族やビートル族など、MPをもつ敵が相手なら、「アスピル」でMPを吸い取りつつ戦闘を開始するのもいい。

序盤

MP残量に気をつけつつ魔法使用

戦闘が始まったら、通常攻撃を行いながら、「スタン」と「アブゾタック」を適宜使っていく。「スタン」は効果が高いので再詠唱可能になるたびに使うのでも問題ないが、そればかりに集中して攻撃の手を止めないようにしよう。状況によっては通常攻撃やWSを撃って戦闘時間を短くした方がパーティの被害を減らせるのだ。

中盤

WSだけでなくMBも狙っていく

ほかの前衛ジョブと同様、TPが溜まったらWSで敵を攻撃。暗黒騎士は魔法を使えるので、単発で撃つよりも連携を行ってMBでダメージ増加を狙いたい。

終盤

ヒーリングをしてMPを回復

シグネット、およびシギルがかかった状態であれば、ヒーリングしてもTPは減少しない。戦闘が終了したら即座にヒーリングしてMPを回復しよう。サンクションエリアなどで戦闘している際も、TPが少ない状況ならばヒーリングを行うこと。

レベルが低いうちは両手斧を使う

両手鎌と両手剣はレベル60まで強力なWSを覚えないため、レベル59までは両手斧を使っていくのがいい。両手鎌などに比べるとスキルは落ちるが、こちらはダメージに優れる「シュトルムヴィント」やモンスターを弱体させる「シールドブレイク」「アーマーブレイク」が使え、汎用性が高いのだ。

◆「～ブレイク」が効果的な敵

WS名(効果)	効果的な敵の例
シールドブレイク(回避率ダウン)	クラブ族、クロウラー族、甲虫族、死鳥族、ブギル族、フライ族、マンドラゴラ族
アーマーブレイク(防御力ダウン)	アンティカ族、コウモリ族、コカトリス族、ダルメル族、ワーム族
ウェポンブレイク(攻撃力ダウン)	オーク族、トロール族、ラプトル族

レベル15からは「アシッドボルト」

レベル15に達すると、敵の防御力を下げる「アシッドボルト」を装備できるようになる。この矢・弾は敵の使う防御力アップの特殊技を上書きできるという側面もあり、「ディスペル」を使用できないレベル帯で特に重宝する。装備品やスシなどの食事で飛命を高め、確実に当てていこう。

◆「アシッドボルト」が有効な敵



クラブ族
上書き可能→シザーガード
強力な特殊技をもたない、オイシイ獲物。レベル20から60代半ばまで戦う。



クロウラー族
上書き可能→コクーン
クロウラーの巣とボヤーダ樹で経験値を稼ぐ際にメインとなる獲物。

Lv5～　戦闘スキルだけでなく魔法スキルも上げていこう

レベルが5を超えると、魔法を習得できるようになる。ソロ時はもちろんのこと、パーティを組んでいる際もMPに余裕があるならば積極的に魔法を使い、しっかりとスキルを上げていこう。大ダメージを受けたあとの「ドレイン」や、不意に敵がリンクした際の「スリプル」など、魔法に助けられる機会は多い。

なお、暗黒騎士は精霊魔法、弱体魔法、暗黒魔法のスキルをもっているが、おもに使うのは弱体魔法と暗黒魔法の2系統。精霊魔法はスキルこそ高いがII系の魔法までしか使用できないため、あまり使い道がないのだ。

◆使用ひん度の高い魔法とその分類

分類	魔法名
弱体魔法	・ポイズン　・ポイズンII　・バインド ・スリプル　・スリプルII
暗黒魔法	・ドレイン　・ドレインII　・アスピル ・バイオ　・バイオII　・スタン ・各種アブゾ系魔法



◀「ドレイン」は攻撃と回復を兼ね備えた優秀な魔法。レベル75まで末永く使っていくことに。

Lv15～　「ラストリゾート」でWSの威力をアップ

レベル15で覚えるアビリティ「ラストリゾート」は、攻撃力が15%上がり、逆に防御力が15%下がるという効果を持っている。また、このアビリティは発動時の敵対心上昇量が多く、さらに30秒間しか効果が持続しないというデメリットもあるのだ。WS発動直前など、ここぞというときにだけ使い、使用後にすぐに効果を手動で切ろう。

◆「ラストリゾート」使用マクロの例

```
/ja ラストリゾート <me>
/wait 2
/ws アイアンテンペスト <t>
```

アビリティ使用後はわずかな硬直時間があるので、それをふまえて「ラストリゾート」とウェポンスキルの使用の合間に2秒間のwaitをはさんでいる。

◆アビリティの切り方(PS2の場合)

Ⓐボタンを2回押す



画面上部、ステータスアイコンが表示されている位置にカーソルが出現。同時に、効果の説明も現れる。

Ⓞボタンで切る



アビリティだけでなく、強化魔法も同様の方法で切れる。ただし、食事効果など切れないものも存在する。

Lv30～ 肉を切らせて骨を断つ、奥義「暗黒」!

ジョブ名の由来ともなっている、暗黒騎士を象徴するアビリティ、「暗黒」。このアビリティは使用者が現在のHPの10%を消費して、与えるダメージに追加するというもの。本作に数あるアビリティの中でも、最強の攻撃手段といっても過言ではない。しかし、効果中は攻撃1回ごとにHPが減少するため、後衛の負担が大きくなる。乱用は絶対に厳禁だ。



◀「暗黒」は発動時の敵対心上昇量が多く、与えるダメージも大きい。盾役にも負担がかかるのだ。

◆「暗黒」の仕組み(使用開始時のHPが1000、通常攻撃のダメージが100固定の場合)

	1撃目	2撃目	3撃目
通常ダメージ	100	100	100
HPダメージ	100	90	81
モンスターへのダメージ	:200	:190	:181
自身のHP	:900	:810	:729
解説	通常攻撃の100ポイントに加えて、最大HPの10%ぶんがダメージに上乗せ。しかし、同量のHPが減少する。	1撃目でHPが100ポイント減少しているため、2撃目はHP900の状態で発動。与えるダメージも減っている。	1撃目と2撃目を合わせて190ものHPが減少しているため、3撃目はさらに効果がダウンしている。

Lv37～ 「スタン」で特殊技や魔法を阻止

レベル37で習得する「スタン」は、文字どおり相手をスタン状態にするというもの。敵の特殊技や魔法に合わせて使えば、それらを不発にさせることも可能だ。右の表に狙っていきたい特殊技や魔法の例を挙げたので、これを参考に敵の行動を妨害していこう。

◆「スタン」で止めていきたい行動 ※

特殊技名	使用する敵
怒りの旋風	イビルウェポン族
爆弾投げ	ゴブリン族
レイディアントブレス	ワイバーン族
ガ系魔法	黒魔道士タイプの敵など

※ 経験値稼ぎで戦うことになる敵の特殊技の一部を抜粋。これ以外にも止められるものはある

Lv45～ 敵のTPを吸収する「アブゾタック」

攻撃間隔が長く、TPの溜まりが遅くなりがちなのが暗黒騎士の欠点だが、「アブゾタック」を習得すれば、それもやや解消される。この魔法は、なんと敵のTPを吸収し、自分のものとするのだ。うまく使えば、WSを撃った直後にすぐ次のWSを撃つこともできる。

ただし、注意してほしいのは、吸収できるTPの量は敵のTP量に影響するということ。敵が特殊技を使った直後に唱えても、TPをほとんど吸収できないのだ。



◀吸収できるTPは、平均して30～50程度。使用するタイミングによっては70超を吸い取ることも。



▶多段WSや多段物理青魔法は敵に与えるTPが多い。このあとが詠唱するチャンスだ。

レベル22からはサポ白も有用

暗黒騎士は素の状態でMPをもつため、サポートジョブを白魔道士や赤魔道士、学者などにすれば回復役として動くこともできる。ただし、MPはあるものの「ケアルIII」までしか使えないため、高レベルでメインの回復役となるのは難しい。

アブゾ系魔法の特性を覚えよう

「アブゾースト」「アブゾアキュル」などのアブゾ系魔法は、敵のステータスを吸収する効果をもつ。吸収量はメインジョブのレベルに依存するため、レベルが上がるほど強力になるが、時間の経過と共に効果は減衰していくため、長期戦などには適していない。「ラストリゾート」などと同じく、WSを撃つ直前に使用する程度で十分だ。

◆アブゾ系魔法の特性

- 吸収量はメインジョブのレベルに依存する。レベル37では7、レベル75になると18。
- 吸収したぶんのステータスは、10秒おきに1ずつ減少していく。
- 残量に限らず、90秒経過するとアブゾ系魔法の効果は切れる。
- アブゾ系魔法はアンデッド系には効果がない。

「ドレインII」は薬品の効果を上書き

レベル62で習得する「ドレインII」。この魔法は「ドレイン」以上のHP吸収効果に加え、最大HPを超えて吸収した場合は一定時間最大HPが増えるという特典がある。便利な効果だが、「体力の薬」や「巨人の薬」の効果を上書きしてしまうため、ビシージやナイズル島踏査指令で使う際はよく確認すること。

WS使用前は「ドレッドスパイク」を

「ドレッドスパイク」は、敵からダメージを受けた際、同量のHPを吸収するという変わった性質をもっている。WS使用前など、ターゲットをとりそうな状況で前もって使用しておけば、被害を最小限に食い止められるはずだ。ただし、「ドレッドスパイク」は詠唱時間、再詠唱時間共に長いため、連続使用して盾役を担うようなことはできない。

Lv60～ いよいよ両手鎌と両手剣の強力なWSが!

レベル60を超えると、両手鎌と両手剣に強力なWSが登場する。特に両手鎌で4回攻撃を繰り出す「ギロティン」は、暗黒騎士が使える最強のWS。STRとMNDを高めて使えば、1000ポイント以上のダメージを叩き出すことも可能だ。なお、連携ダメージも加味するなら「スピンスラッシュ」や「インサージェンシー」も強力なWSである。

◆レベル60以降で覚える強力なWS

WS名	武器	必要スキル	効果
ギロティン	両手鎌	200	4回攻撃。連携属性を1つしかもたず、TP修正も静寂の効果時間の延長のみなので、TPが100溜まったら即座に撃ってしまっていい
クロスリーパー	両手鎌	225	2回攻撃。与えるダメージは「ギロティン」に一歩劣るものの、闇連携が可能
スピンスラッシュ	両手剣	225	攻撃回数は1回のみだが、与えるダメージは最高峰で、光連携も起こせる。サポシで「不意打ち」と組み合わせて使うのがベスト
スパイラルヘル	両手鎌	クエストで習得	1回攻撃。TPを300溜め、「不意打ち」併用で撃つと桁違いのダメージが
インサージェンシー	両手鎌	クエストで習得	4回攻撃。「ギロティン」に匹敵するダメージを誇り、さらに連携属性も優秀。光連携と収縮連携が起こせるので、ここにMBを決めていこう

◆能力考察1◆「暗黒」は「ブラッドウェポン」と組み合わせて使う

「暗黒」使用時に減少していくHPは、「ブラッドウェポン」を組み合わせることで、その減少速度を抑えることができる。「ブラッドウェポン」は敵に与えたダメージを自分のHPとして吸収するので、「暗黒」で減ったHPがそのままもどってくるというわけだ。

このテクニックを使用する際に覚えておいてほしいのは、「暗黒」と「ブラッドウェポン」を併用する際は間隔の短い武器でたくさん攻撃を行った方が累積ダメージは上になるということ（右下の表参照）。両手武器から短剣などに持ち替えて攻撃するのがオススメだ。



◀装備でアビリティの効果をアップさせると、「暗黒」のダメージ量とHP減少量が12%に増える。



▶時々2～8回攻撃の「クラーケンクラブ（片手棍）」と組み合わせれば、驚異的なダメージが！

◆「暗黒」＋「ブラッドウェポン」による攻撃の流れ

アビリティ発動！



「ブラッドウェポン」は効果時間が短いので、必ず「暗黒」を先に使うこと。

「暗黒」がヒット！



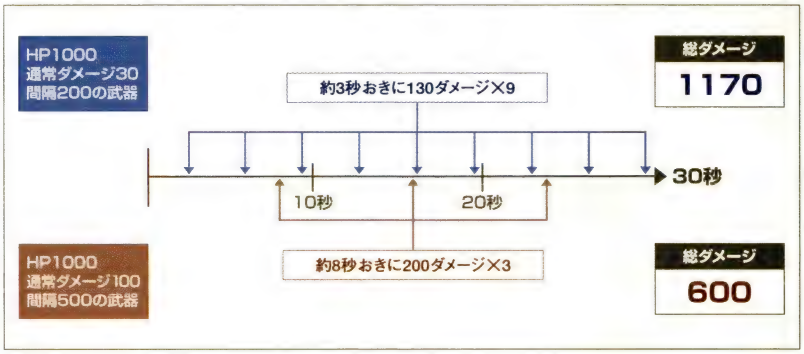
「暗黒」の効果で、現在のHPの10%が通常攻撃のダメージに上乗せ。ただし、HPが減少する。

HP吸収



「ブラッドウェポン」の効果で、与えたダメージとほぼ同量だけHPが回復する！

◆30秒間攻撃しつづけた場合のダメージ量のイメージ



◆能力考察2◆「ストアTP」を考えながら武器を選ぶ

使用する武器を選ぶ際は、D値だけではなく隔値にも気を配ろう。例えば、「デスサイズ(D97／隔528)」とそのHQ品である「デスサイズ+1(D98／隔513)」とを比較した場合、確かにHQ品のほうがD値は高い。だが、攻撃で得られるTPの関係(P.017参照)から、TP100に達する攻撃回数はNQ品が7回、HQ品が8回となってしまうのだ。

こうした攻撃回数の遅延を防ぐためには、「ストアTP」を高めればいい。右の表に高レベル帯でメインとなる両手鎌の隔値とストアTP+装備をまとめたので、参考にしてほしい。

◆隔の違いによるTP100になるまでの攻撃回数の変化

隔	代表的な両手鎌(括弧内はD値)	攻撃7回でTP100になる「ストアTP」の量	攻撃6回でTP100になる「ストア」TPの量
501	モリオネスシックル(95)、ペルデュシックル(※)	+5	+23
513	デスサイズ+1(98)、トリトンサイズ(98)	+3	+20
528	デスサイズ(97)、オリハルコンサイズ(97)	0	+16

※「ペルデュシックル」のD値は、通常時88、潜在能力発動時93となる

◆暗黒騎士が装備できるストアTP＋装備の例

種類	Lv	名称	ストアTP
投てき	70	ホワイトタスラム(R)	+2
首	60	剣侠の首鎖	+1
胴	72	オーラムキュイラス(R)(E)	+7
	75	アスカルコラジン(R)(E)	+5
背	60	仙道の外套	+1

種類	Lv	名称	ストアTP
指	30	ラジャスリング(R)(E)	+5
	49	エクフォリアリング(R)	+1
耳	70	アッティラピアス	+1
	75	ブルタルピアス(R)(E)	+1



教えて！ 暗黒騎士の魅力

殴るばかりが能じゃない！ 魔法も使える器用なアタッカー

「暗黒」＋「ブラッドウェポン」の爆発力ばかりが注目されがちですが、これはあくまでも2時間に1回の超必殺技。暗黒騎士のウリは、一線級の攻撃力をもちながらも、「スタン」による支援や「ドレイン」による自己回復もできる器用さにある……のだと思います。たとえば、盾役の魔法の詠唱が中断された時や、敵のターゲットが後衛に向いた時。暗黒騎士の魔法は、そのフォローを可能にするのです。



◀あくまでもメインは物理攻撃。魔法に集中しすぎて、攻撃の手をゆるめないようにしましょう。

◇能力考察3◇ 高レベルになったらヘイスト装備の充実を

すでに何度か述べてきたように、暗黒騎士が得意とする両手鎌は攻撃間隔がとても遅い。必然的に、TPが溜まる速度は他ジョブに遅れがちだ。こうした弱点を補うためには、「ストアTP」を高めたうえで、さらにヘイスト効果のある装備に身に付けて攻撃速度を上げていく必要がある。右に暗黒騎士が装備できるおもなヘイスト装備の名称とその詳しい効果、それから入手難易度を掲載した。まずは★や★★の装備から集めていこう。



◀アビリティのヘイスト効果は、「八双」と「デスペレートブロー」を合わせて最大25%だ。

◆暗黒騎士が装備できるおもなヘイスト装備

分類	Lv	名称	性能	入手難易度
頭	60	パトロクロスヘルムⓇⒺ	防21 STR+2 回避−5 ヘイスト+2% 敵対心−5	★★
	72	オーラムアーメットⓇⒺ	防23 STR+3 命中+4 攻+4 回避−7 ヘイスト+2%	★★★
	74	エースヘルムⓇⒺ	防28 STR+4 命中+7 回避−7 ヘイスト+4%	★★★
	75	アスカルツッケットⓇⒺ	防23 STR+4 DEX+4 VIT+4 ヘイスト+4% コンビネーション:HPmax+	★★
	75	ホマムツッケットⓇⒺ	防26 HP+22 MP+22 命中+4 魔法命中率+4 ヘイスト+3%	★★
	75	ワラーラターバンⓇⒺ	HP+30 MP+30 ヘイスト+5%	★
両手	72	ダスクグローブ	防24 HP+20 攻+5 ヘイスト+3% 移動速度ダウン	★
	75	アスカルマノポラⓇⒺ	防23 DEX+5 回避+8 敵対心+4 ヘイスト+2% コンビネーション:HPmax+	★★
	75	ホマムマノポラⓇⒺ	防20 HP+20 MP+20 命中+4 敵対心+3 ヘイスト+3%	★★
腰	41	クィックベルト	HP−15 ヘイスト+2%	★
	50	スウィフトベルトⓇⒺ	命中+3 攻−5 ヘイスト+4%	★★
	55	スピードベルトⓇ	ヘイスト+6%	★★★
	55	ベロシアスベルトⓇⒺ	ヘイスト+6%	★★★
	65	ソニックベルト	防3 ヘイスト+6%	★★★
	75	ニヌルタサッシュⓇ	防6 攻+6 ヘイスト+6% モクシャ+6 詠唱中断率6%ダウン	★★★
両脚	75	ホマムコッシャレⓇⒺ	防35 HP+26 MP+26 命中+3 ファストキャスト効果アップ ヘイスト+3%	★★
両足	70	バンピリックブーツⓇⒺ	防11 STR+2 DEX+1 耐火+15 耐氷+15 耐風+15 ヘイスト+1% コンビネーション:ドレインとアスピルの効果アップ	★★★
	72	オーラムサバトンⓇⒺ	防20 DEX+3 命中+5 攻+5 回避−5 ヘイスト+2%	★★
	72	ダスクレデルセン	防23 HP+25 攻+4 ヘイスト+2% 移動速度ダウン	★
	75	ホマムガンビエラⓇⒺ	防16 HP+31 MP+31 命中+6 飛命+6 ヘイスト+3% 飛竜:HP+50	★★
指	39	ブリッツリングⓇ	ヘイスト+1%	★

◇メリットポイント◇ 「ラストリゾート」関連の項目を鍛える

メリットポイントは、両手鎌スキルから上げていこう。こうすることで攻撃力と命中率が上がり、格上の敵に対しても戦いやすくなる。その後は、グループ1の「ラストリゾート間隔」と「ラストリゾート効果」、グループ2の「デスペレートブロー」などといった「ラストリゾート」関連を強化していくのがオススメだ。



◀メリットポイントで強化することで、文字どおり最後の手段へと進化する!

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★★	HP/MP	HP上限
★★★	ステータス	STR
★★	戦闘スキル	両手鎌スキル
★★		両手剣スキル
★★		片手斧スキル
★★★	魔法スキル	暗黒魔法スキル
★★		弱体魔法スキル
★★★	その他	クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★	暗黒使用間隔	−12秒
★	アルケインサークル使用間隔	−20秒
★★★	ラストリゾート使用間隔	−10秒
★★	ラストリゾート効果	攻撃力2%アップ 防御力2%ダウン
★	ウェポンバッシュ使用間隔	−10秒

◆グループ2の強化項目

オススメ度	分類	能力名	効果	上昇値
★	アビ	ダークシール	次に唱える暗黒魔法の命中率が上昇する	使用間隔−2分30秒
★	アビ	ディアボリクアイ	HPの最大値が15%減少、命中+20の効果を得る	使用間隔−2分30秒
★★	特性	ミューテッドソウル	「暗黒」中に敵対心−の効果を得る	敵対心−10
★★★	特性	デスペレートブロー	「ラストリゾート」中に両手武器の攻撃間隔を短縮する	ヘイスト+5%

グループ2の残りは自分の戦闘スタイルに合わせて習得

グループ2で追加される4つのアビリティや特性のなかでは、「デスペレートブロー」の効果がズバ抜けている。武器スキルを強化し終わったら、なるべく早期に5段階まで強化するのがいいだろう。

残りの3つをどう強化するかは、種族や独自の戦闘スタイルで選んでいくといい。たとえば、HPの多いガルカやエルヴァーンであれば「ディアボリクアイ」を習得したり、MPやINTが高いタルタルは「ダークシール」で魔法の能力をアップさせる、などだ。

◆「デスペレートブロー」以外のアビリティ・ジョブ特性解説

ダークシール

「ドレイン」や「アブゾタック」などといった暗黒魔法の命中率がアップする。5段階まで強化すれば使用間隔が10分まで短縮されるので、黒魔道士の「精霊の印」のような使い方ができる。なお、弱体魔法や精霊魔法には効果は反映されない。

ディアボリクアイ

5段階強化すれば、5分間隔で使用が可能になる。このアビリティの効果時間は3分なので、5分中3分は命中+20の状態になれるということ。命中は全前衛が重視すべきパラメータなので、この性能がどれだけの価値をもつかは推して知るべし。

ミューテッドソウル

最大で、「暗黒」使用中の敵対心を−50する。WS直前などに「暗黒」を単発で使用する際に便利だ。ただし、敵対心が0になるわけではないので、「暗黒」+「ブラッドウェポン」使用時などはこの特性があってもターゲットをとってしまうおそれがある。

BST　BEAST MASTER

獣使い

敵をあやつり、一緒に戦うのが獣使いというジョブ。ペットに命令を下し、自分の思い通りに動かせるので、高レベルになってもソロで戦いつづけることができる

取得クエスト

1. ジュノ上層G-7のShalottと会話してから、ジュノ下層G-11にあるDoor:Merchant's Houseを調べる
2. クフィム島F-8にあるNight Flowersを夜間(21:30〜5:30)に調べる
3. ジュノ下層にもどりDoor:Merchant's Houseを調べてから、ジュノ上層G-7にいるBrutusに話すとクエストクリア



特徴　敵をあやつり意のままに命令できる

獣使いは「あやつる」というアビリティを使い、敵を自分のペットにできる。敵同士に戦わせるため、自分が攻撃されることはほとんどない。パーティを組まなくても敵を倒せるので、ソロでも経験値を安全に稼ぐことができるのだ。また、ソロでも安定して戦えるため、無理にパーティを組む必要がなく、自分のペースに合わせて遊べるのも魅力。



◀あやつれる敵がいないエリアでもあまり問題ない。アビリティの「よびだす」でペットを呼び出せるのだ。

装備品　CHRの強化を最優先

敵をペットに従える「あやつる」。このアビリティの成功率は敵と獣使いのレベル差と、CHRが大きく影響する。元々CHRのステータス適性はAと高いが、装備品でさらに強化したい。また、獣使いの得意な武器は片手斧。スキル適性がAで、片手斧のWSをすべて習得できる。パーティでもソロでも、この武器をメインに使っていけばまったく問題ない。

◆装備の指針

- CHRを上げられる装備品
- 「あやつる」「よびだす」「いたわる」などのアビリティの効果を上げる装備品
- 武器スキルの高い片手斧
- 「よびだす」用の壺アイテム
- 「いたわる」用のペットフード

サポートジョブ　ソロでは白魔道士、パーティでは忍者が基本

獣使いはソロとパーティによって、サポートジョブを使いわけるようにしたい。ソロでは盾役とアタッカー役を兼ねるペットがいるため、選択の自由度は高いが、獣使い本人の回復と状態異常を治せる白魔道士が役立つ。

一方、パーティ戦闘ではアタッカー役としての能力を高めたい。「二刀流」と「空蝉の術」で攻撃と防御能力の両方を高められる忍者がオススメ。



▲ソロで戦う際、過度の攻撃力強化は禁物。ペットより敵対心を高めてしまい、敵に攻撃されやすくなる。適度の強化で十分。

白魔道士　ソロ活動の基本サポートジョブ

サポートジョブを白魔道士すると、回復魔法が使用できるのが最大の魅力。それに加えてレベル40で「スニーク」、レベル50で「インビジ」を使えるようになるため、ダンジョンの奥地でも気軽に探索できる。また、レベル66から「リレイズ」を使用可能になり、万が一戦闘不能になっても自力で復活できる点も大きい。

忍者　攻守のバランスを伸ばせる

「二刀流」による攻撃面の強化と、「空蝉の術」による防御面の強化を同時に得られるサポートジョブ。自身の敵対心を高めるアビリティは使えないものの、WSによるダメージで一時的に敵のターゲットをとることはできる。盾役の負担を減らすために、アタッカー役兼サブ盾として立ち回ろう。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
C	−	D	C	D	F	E	E	A

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	−	−	−	−	−	−
	短剣	C+	−	−	○	−	−
	片手剣	E	−	−	−	−	−
	両手剣	−	−	−	−	−	−
	片手斧	A	○	○	○	○	○
	両手斧	−	−	−	−	−	−
	両手鎌	B−	−	−	○	−	−
	両手槍	−	−	−	−	−	−
	片手刀	−	−	−	−	−	−
	両手刀	−	−	−	−	−	−
	片手棍	D	−	−	−	−	−
	両手棍	−	−	−	−	−	−
	弓術	−	−	−	−	−	−
	射撃	−	−	−	−	−	−
	投てき	−	−	−	−	−	−

種類	スキル名	適性
防御	ガード	−
	回避	C
	盾	E
	受け流し	C
魔法	神聖魔法	−
	回復魔法	−
	強化魔法	−
	弱体魔法	−
	精霊魔法	−
	暗黒魔法	−
	召喚魔法	−
	青魔法	−
	忍術	−
	歌唱	−
	弦楽器	−
	管楽器	−

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	WS名	効果
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
	14	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
	25	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
	52	150	エナジースティール	必中、MP吸収
	75	230	エヴィサレーション	5回攻撃
片手剣	2	5	ファストブレード	2回攻撃
	12	30	バーニングブレード	必中、火属性
	20	50	レッドロータス ※1	必中、火属性
	30	75	フラットブレード	追加効果:スタン
	40	100	シャインブレード	必中、光属性
	50	125	セラフブレード ※1	必中、光属性
	56	150	サークルブレード	範囲
	63	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
片手斧	1	5	レイジングアクス	2回攻撃
	13	40	スマッシュ	追加効果:スタン
	23	70	ラファールアクス	追加効果:チョーク
	33	100	アバランチアクス	1回攻撃
	49	150	スピニングアクス	1回攻撃
	55	175	ランページ	5回攻撃
	60	200	カラミティ	1回攻撃
	66	225	ミストラルアクス	1回攻撃
	70	240	デシメーション	3回攻撃
	レ	−	オンスロート	追加効果:命中率ダウン
	ミ	−	プライマルレンド	光属性
両手鎌	1	5	スライス	1回攻撃
	10	30	ダークハーベスト	必中、闇属性
	24	70	シャドーオブデス ※2	闇属性
	34	100	ナイトメアサイス	追加効果:暗闇
	43	125	スピニングサイス	範囲
	51	150	ボーパルサイス	1回攻撃
	75	240	スパイラルヘル	1回攻撃
片手棍	2	5	シャインストライク	必中、光属性
	15	40	セラフストライク ※3	必中、光属性
	26	70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン
	37	100	スターライト	自身のMP回復
	46	125	ムーンライト ※3	範囲、パーティメンバーのMP回復
	53	150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン
	59	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
	70	200	ジャッジメント ※3	1回攻撃

※1 サポ「戦ナ暗青」時のみ使用可能
※2 サポ「戦暗」時のみ使用可能
※3 サポ「戦白ナ暗侍」時のみ使用可能

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	使い魔	魅了時間が30分になり、ペットを強化する	30分	2時間
1	アビ	あやつる	標的をあやつる。 あやつれない敵には「バインド」の効果になる	−	15秒
1	ペット	たたかえ	ペットに標的を攻撃するように命令する	−	10秒
1	特殊	広域スキャン①	周囲にいる敵やNPCの位置をマップ上に表示させる	−	−
1	特殊	レーダー	レーダーに敵の位置を赤色で表示する	常時	−
10	アビ	みやぶる	標的をあやつれるか調べる	−	30秒
10	特性	ヴァーミンキラー	ヴァーミン系の敵をひるませることがある	常時	−
10	ペット	もどれ	ペットに出した命令を中止して、自分のもとに呼ぶ	−	5秒 ※
12	アビ	いたわる	ペットフードを消費して、 ペットのHP回復と「リジェネ」の効果を与える	−	1分30秒
15	ペット	まってろ	ペットにその場で待機するように命令する。非戦闘状態だとペットのHP回復量が上昇する	−	5秒 ※
15	特性	レジストスロウ①	「スロウ」に対して、少し耐性を得る	常時	−
20	特性	バードキラー	バード系の敵をひるませることがある	常時	−
20	特殊	広域スキャン②	周囲にいる敵やNPCの位置をマップ上に表示させる(範囲拡大)	−	−
23	アビ	よびだす	壺系のアイテムを消費してペットを呼び出す	−	5分
25	ペット	ほんきだせ	ペットのTPを消費して、ペットに特殊技を使うように命令する	−	2分
30	アビ	なだめる	標的の敵対心をリセットして、あやつりやすくする	−	10分
30	特性	アモルフキラー	アモルフ系の敵をひるませることがある	常時	−
35	ペット	かえれ	ペットの魅了状態を解除する	−	5秒 ※
35	特性	レジストスロウ②	「スロウ」に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
40	特性	リザードキラー	リザード系の敵をひるませることがある	常時	−
40	特殊	広域スキャン③	周囲にいる敵やNPCの位置をマップ上に表示させる(範囲拡大)	−	−
45	ペット	ひきつけろ	呼び出したペットに、自身の敵対心を与える	−	30秒
50	特性	アクアンキラー	アクアン系の敵をひるませることがある	常時	−
55	特性	レジストスロウ③	「スロウ」に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
60	特性	プラントイドキラー	プラントイド系の敵をひるませることがある	常時	−
60	特殊	広域スキャン④	周囲にいる敵やNPCの位置をマップ上に表示させる(範囲拡大)	−	−
70	特性	ビーストキラー	ビースト系の敵をひるませることがある	常時	−
75	特性	レジストスロウ④	「スロウ」に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
メ	アビ	フェラルハウル	対象をテラー状態にさせる	−	15分
メ	アビ	K.インスティンクト	範囲内のパーティメンバーにペットの持つキラー能力を与える	30秒	15分
メ	特性	ビーストアフニティ	「よびだす」によるペットのレベル上限が増加する	常時	−
メ	特性	ビーストヒーラー	「いたわる」の「リジェネ」効果が増加する	常時	−

※ 使用間隔を共有する

◆「あやつる」でペットにできる種族(嗅覚と魅了の見方はP.188参照)

種族	系統	嗅覚	魅了
アントリオン族	ヴァーミン系	−	○
ウサギ族	ビースト系	○	○
ウラグナイト族	アクアン系	−	○
エフト族	リザード系	−	○
"エルカ"クロウラー族	ヴァーミン系	○	△
大羊族	ビースト系	○	○
オポオポ族	ビースト系	○	△
"カッパーキャップ"キノコ族	プラントイド系	−	○
"カラクール"大羊族	ビースト系	○	○
キノコ族	プラントイド系	−	○
クァール族	ビースト系	○	○
クラブ族	アクアン系	−	○
クロウラー族	ヴァーミン系	○	△
剣虎族	ビースト系	○	△
甲虫族	ヴァーミン系	○	○
コウモリ族(1匹)	バード系	−	○
コウモリ族(3匹)	バード系	−	○
コリブリ族	バード系	○	○
サソリ族	ヴァーミン系	○	○
サボテンダー族	プラントイド系	−	△
死鳥族	バード系	−	○
樹人族(若木)	プラントイド系	−	○

種族	系統	嗅覚	魅了
"スコロペンドリド"サソリ族	ヴァーミン系	○	○
スパイダー族	ヴァーミン系	−	○
"スミロドン"剣虎族	ビースト系	○	○
スライム族	アモルフ系	○	△
スラッグ族	アモルフ系	○	△
ダイアマイト族	ヴァーミン系	−	○
ダルメル族	ビースト系	○	○
頭足族	アモルフ系	−	○
トカゲ族	リザード系	−	○
蜂族	ヴァーミン系	○	○
ブーク族	ドラゴン系	−	○
ブギル族	アクアン系	−	○
フライ族	ヴァーミン系	−	○
フライトラップ族	プラントイド系	−	△
ヘクトアイズ族	アモルフ系	−	○
マンドラゴラ族	プラントイド系	−	△
ラプトル族	リザード系	○	△
リーチ族	アモルフ系	○	○
"リコポディウム"マンドラゴラ族	プラントイド系	−	○
"リンクス"クァール族	ビースト系	○	○
レディバグ族	ヴァーミン系	○	○
ワーム族	アモルフ系	−	○

戦い方　ペットと一緒に闘う特殊な戦闘スタイル

ソロでもパーティでも、敵を「あやつる」でペットにし、一緒に戦うのが獣使いの基本的な戦い方。ペット化する敵は、獣使いのレベルと同じかそれ以下のものがベター。CHRを強化していれば自分よりレベルの高い「強そうな相手」でもペットにできるが、その場合のみ取得経験値が減少してしまうのだ。このペナルティが適用されない、「同じくらいの強さ」以下の敵をあやつっていこう。



◀「同じ強さ」以下の敵をあやつれば、取得経験値は減らない。ソロでもパーティでも減少しないのだ。

◆戦い方の一例

釣り

ペットなら安全に敵を釣れる

敵を釣るときはペットに任せよう。ペットコマンドの「たたかえ」で攻撃させ、「もどれ」で呼びもどせば、敵はペットを攻撃するため自分は安全なのだ。また、上記の行動では「スニーク」の効果が切れないので、周囲に聴覚感知の敵がいても襲われずに釣ることができる。

序盤

再度「たたかえ」で攻撃を命令

パーティメンバーがいる位置や、周囲に敵がいない場所まで敵を連れてきたら、もう一度「たたかえ」を実行しよう。いったん「もどれ」を使うと、命令するまで戦わないのだ。また、ソロではペットの敵対心が高まるまで、自身は攻撃しない方がいい。ペットの攻撃が3回ほど当たったら、自らも攻撃に加わるといいだろう。

中盤

状況によって次のペット候補を探す

敵とペットのHPを比べて、どちらが先に倒れるか判断しよう。ペットのHPの方が多いなら戦闘を続行し、少ないなら次のペット候補を探すのだ。倒されたらすぐにほかのペットをあやつろう。

終盤

「まってろ」でペットのHPを回復

戦闘が終了したら、ペットのHPを回復させよう。非戦闘状態であればHPが回復していくが、アビリティの「まってろ」を使うとさらに回復速度が早まるのだ。

魅了時間を延ばすには?

「あやつる」で敵をペット化に成功しても、永遠にペットになるわけではなく、しばらくすると効果が切れて敵にもどってしまう。この魅了時間は敵とのレベル差とCHRによって変動し、「同じぐらいの強さ」なら約2分ほど、それ以下の強さなら約10～20分間魅了しつづけることができるのだ。

また、CHRを2上げると約1秒ずつ、「あやつる+1」で約4%ずつ魅了時間を延長できる。そのため、魅了時間を延ばすには「あやつる+」とCHRを上げればいいのだ。

格上の敵に有効な「使い魔」

SPアビリティの「使い魔」は、ペットにしている敵の魅了時間を30分にする効果がある。魅了時間の短い「強そうな相手」でも、確実に30分間ペット化できるのが特徴だ。自分よりレベルの高い敵をペットにしたときや、打撃耐性をもつスライム族やリーチ族をあやつれたときに使用するのが効果的。ただし、魅了時間の延長は「よびだし」で出現したペットには適用されない。



◀格上の敵の魅了時間を延ばせるメリットがあるが、取得経験値が減ってしまう難点もある。

Lv1～「あやつる」で敵をペットにしよう

「あやつる」は敵をペットにするアビリティ。ペット化できる敵は種族ごとに固定で、基本的に獣人、アルカナ、アンデッド系以外の種族に有効だ。実際に有効かどうかはレベル10で習得する「みやぶる」を使えば判断できる。その際、敵対心は発生しないので安心してほしい。なお、「あやつる」が効かない敵には、数秒ほどのバインド効果を与える。

◆「あやつる」使用時のマクロ設定例

```
/equip main モンスターシグナ
/ja あやつる <t>
/wait 1
/equip main バトルアクス
/equip sub 十人隊長制式盾
```

「あやつる」の前後で装備を変更することによって、アビリティ使用時のモーションを消せる。立ち止まらないので、失敗したときでも敵に追いつかれにくい。

Lv12～「いたわる」でペットのHPを回復

レベル12で習得する「いたわる」は、ペットのHPを回復するアビリティ。使うには下表のペットフードを矢・弾スロットを装備しておく必要がある。オススメは「ペットゼータ」で、使用時に約HPを350回復し、6HP／3秒のリジェネ効果を得られる優れものだ。ちなみに、ペットフード使用時の回復量は獣使いのMNDが高いほど増加する。



◀「リジェネ」の効果時間は基本的に3分間だが、「ペットパップ」のみ5分間継続する。その回復量は約600。

◆ペットフード一覧

名称	数	効果	合成スキル	クリスタル	素材
ペットアルファ	12	HP20回復+HP1／3秒(合計60)	調理素人	土	ホロ麦粉+野兎の肉+蒸留水+鳥の卵
ペットベータ	12	HP50回復+HP2／3秒(合計120)	調理見習	土	ホロ麦粉+大羊の肉+蒸留水+鳥の卵
ペットガンマ	12	HP100回復+HP3／3秒(合計180)	調理徒弟	土	ホロ麦粉+ダルメルの肉+蒸留水+鳥の卵
ペットデルタ	12	HP150回復+HP4／3秒(合計240)	調理下級	土	ライ麦粉+陸ガニの肉+蒸留水+鳥の卵
ペットイプシロン	12	HP300回復+HP5／3秒(合計300)	調理名取	土	ライ麦粉+コカトリスの肉+蒸留水+トカゲの卵
ペットゼータ	12	HP350回復+HP6／3秒(合計360)	調理目録	土	サンドリア小麦粉+トカゲの卵+クァールの肉+蒸留水
ペットパップ	99	HP6／3秒(合計600) ※	裁縫下級／錬金術下級	水	木綿布+亜麻布+亜麻仁油+リコポディウムの花+聖水
ペットレバラント	99	暗闇、静寂、スロウ、精霊弱体、毒、バイオ、バインド、病気、ヘヴィ、麻痺、呪いをひとつ回復	錬金術徒弟	水	ボヤーダ苔+ヘクトアイズの眼+獣の血+サケビタケ+カークォン

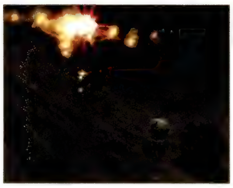
※ 5分間効果がある

Lv15～ 「まってろ」でペットのHPが回復速度がアップ

ペットが非戦闘状態のときに「まってろ」を使用すると、ペットのHP回復速度が増加する。およそ、HPの75%を回復するのにかかる時間が約70秒ほどすむのだ。そのため、敵を倒したらすぐに「まってろ」を使用してペットのHPを回復させよう。なお、「もどれ」「まってろ」「かえれ」の使用間隔が共通になっているが、5秒と短いのであまり気にならない。

Lv25～ 「ほんきだせ」でペットの特殊技が発動！

WSとTPの仕組みと同じように、ペットにも特殊技とTPが存在する。<pettp>でペットのTPを確認でき、100以上で「ほんきだせ」を使うと特殊技を発動するのだ。その際使用する特殊技は、その種族がもつ特殊技のなかからランダムで選ばれる。



◀「ほんきだせ」を発動すると、ヘクトアイズ族とワーム族は特殊技以外に魔法を使用することもある。

Lv35～ 「かえれ」でペットの魅了を解除できるように

「かえれ」はペットの魅了状態を解除するアビリティ。敵対心が完全に消失するため、ペットの魅了が切れる前に使えば襲われずにすむ。また、敵の生息域外で使うとペットが消える。再出現時に敵のレベルを変動するので、「同じ強さ」の敵をあやつりたいときにも便利。

◆「かえれ」の使い方



ペットのHPが少ないときや、レベルを調整したいときは、敵の生息域外で「かえれ」を使おう。

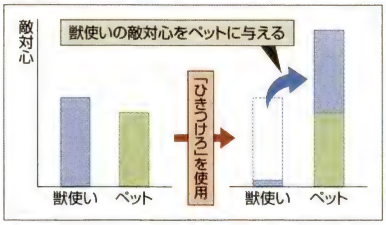
「かえれ」使用後、約10秒ほどで消滅する。その際、アクティブの敵でも襲われることはない。

約1分後にHP全快で敵が出現。ふたたび「あやつる」でペット化すれば、すぐに戦えるようになる。

Lv45～ 「ひきつけろ」で獣使いの敵対心をペットへ

レベル45で習得する「ひきつけろ」は、獣使いの敵対心を「よびだす」のペットに移す効果がある。ほぼすべての敵対心を移せるので、WSや「よびだす」の使用後に使うのが効果的。このアビリティを使えば必ずペットの敵対心の方が高くなるため、自身が攻撃されずにすむのだ。ただし、「あやつる」で魅了したペットには効果がないので注意すること。

◆「ひきつけろ」による敵対心の変動



敵の強弱関係を利用しよう

敵の種族には食物連鎖のような強弱関係が存在し、強種族は弱種族をときどきひるませて行動を封じることができる(P.186)。たとえば、ビースト系の大羊族やダルメル族はリザード系のトカゲ族をひるませることができるのだ。この効果が発動するのは敵の攻撃対象がペットになっているときだけだが、できるだけ強種族をあやつり、弱属性の敵に攻撃させれば優位に戦える。



◀ジョブ特性「○○キラー」も同じ効果があるが、自分が攻撃されるような状況は避けたい。

「あやつる」の成功率を上げる「ライトスタッフ」

レベル51から装備できる両手棍の「ライトスタッフ」には、「あやつる」の成功率を上げる隠し効果がある。獣使いには両手棍のスキル適性がなく、武器変更時にTPが0になってしまうが、それらのデメリットを差し引いてでも「ライトスタッフ」で「あやつる」の成功率を上げた方がいい。

つまるところ、獣使いにとって「あやつる」の失敗は戦闘不能に直結する危険要素なのだ。ちなみに、「ライトスタッフ」のHQ品である「アポロスタッフ」にも同様の効果がある。



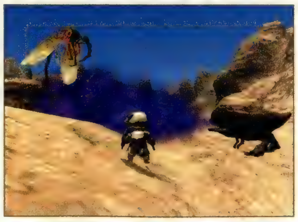
◀「ライトスタッフ」を装備して「あやつる」に成功したら、得意な武器の片手斧に持ち替えよう。



教えて！ 獣使いの魅力

頑張ればソロでNM討伐できます！

獣使いの特徴は、ソロ性能の高さにあると思います。「あやつる」でペットにできる敵が豊富なエリアなら、格上の敵でも倒すことができますよ。ほかのジョブでは倒すのが困難なNMでも、数多くのペットに戦わせれば勝利することもできちゃいます。しかも、高レベルになってもソロで経験値を稼ぎやすく、「獣人印章」や「獣神印章」、素材などを集めやすいのも嬉しいかぎり。



◀パーティとは違い、ソロならではテクニックが必要。獣使いならではの戦い方があるのです。

能力考察1 「よびだす」ペットの性能を比較

「よびだす」で出現するペットの種族は13種類。個々の性能はさまざまだが、特に推定レベル上限に注意して使用すること。「よびだす」で現れるペットのレベルは、獣使いのレベルと同じ0〜−2のあいだになるのだが、推定レベル上限を超えた状態では絶対に出現しないのだ。たとえば、獣使いのレベルが75の状態で「人参汁」を使っても、ペットのレベルは推定レベル上限の33〜35のあいだになる。そのため、「よびだす」を発動するときは、獣使いのレベルと推定レベル上限が同じかそれ以上になるものを選ぶのが基本だ。

ただし、「ビーストアフニティ」で推定レベル上限を1段階ごとに2ずつ上げられる。5段階強化していれば、推定レベル上限が65のペットでも、75まで引き上げられるのだ。



◀カザムにいるNPCから購入できる「苗床」と、レベル上限が75の「魚油汁」が使いやすい。

◆壷アイテムの性能一覧

Lv	名称	ペット名	種族	推定Lv上限	持続時間
23	人参汁	野兎のしもべ	ウサギ族	35	90分
	魚汁	陸ガニのしもべ	クラブ族	55	30分
	魚油汁	運び屋のキャリー	クラブ族	75	30分
	錬金術師の水	ホムンクルス	マンドラゴラ族	75	60分
	草汁	大羊のしもべ	大羊族	35	60分
28	飛蝗汁	フライトラップのしもべ	フライトラップ族	40	60分
	腐葉土	植木鉢育ちのビル	マンドラゴラ族	40	60分
	肉汁	剣虎のしもべ	剣虎族	40	60分
33	土竜汁	エフトのしもべ	エフト族	45	60分
	苗床	ファンガーのしもべ	キノコ族	65	60分
	腐肉汁	トカゲのしもべ	トカゲ族	45	60分
	蟲汁	蜻蛉のしもべ	フライ族	45	60分
38	蟻人汁	アントリオンのしもべ	アントリオン族	50	30分
	樹液	甲虫のしもべ	甲虫族	45	60分
43	噂の人参汁	早耳のシュテフィー	ウサギ族	55	90分
	血汁	ダイアマイトのしもべ	ダイアマイト族	55	60分
	歌う草汁	子守唄のメロディア	大羊族	55	60分
51	高級腐葉土	植木鉢育ちのベン	マンドラゴラ族	63	60分
	温かい肉汁	剣のシラヴァード	剣虎族	63	60分
53	冷めた腐肉汁	冷血なるコモ	トカゲ族	65	60分
	騒がしい飛蝗汁	大喰らいのオードリー	フライトラップ族	53	60分
	クゥダフ風蟲汁	甲羅破りのオロブ	フライ族	65	60分
58	元気な土竜汁	待ち伏せのアリー	エフト族	58	60分
63	薫る蟻人汁	切り裂きチャッキー	アントリオン族	75	30分
	澄んだ血汁	吸血ポンプのラーズ	ダイアマイト族	75	60分
	緋い樹液	重装甲のガラハッド	甲虫族	75	60分
75	太陽の水	アミーゴサボテンダー	サボテンダー族	75	20分

◆壷アイテムの合成レシピ

ノーマルクォリティー品	ハイクォリティー品	合成スキル	クリスタル	素材
人参汁	噂の人参汁	調理素人	水	サンドリアカロット×4
魚汁	魚油汁	調理下級職人	水	バストアサーディン×4 or ハムシー×4
		調理名取	水	ブルーテール×2 or ウスクムル×2 or ググリュートゥーナ or ラケルダ
錬金術師の水	−	錬金術皆伝	闇	水銀+木霊の根+獣人の血+賢者の石
草汁	歌う草汁	調理素人	水	シモカブ×2+ボスディン菜×2
飛蝗汁	騒がしい飛蝗汁	調理目録	水	スカルローカスト×2+キングローカスト+マッシュローカスト+ラテーヌキャベツ+ギサールの野菜
腐葉土	高級腐葉土	木工素人	闇	ローレル+エルム原木
肉汁	温かい肉汁	調理徒弟	水	ゼラチン+野兎の肉+ダルメルの肉+大羊の肉
土竜汁	元気な土竜汁	調理目録	水	スナッピングモール×2+ヘルムモール+黒土+ゴカイ+ヨロイ蟲
		調理印可	水	スナッピングモール×2+ヘルムモール+黒土+リトルワーム+ヨロイ蟲
腐肉汁	冷めた腐肉汁	調理見習	水	ゼラチン+野兎の肉×2+腐肉
蟲汁	クゥダフ風蟲汁	調理見習	水	ゴカイ×2+ヨロイ蟲×2
蟻人汁	薫る蟻人汁	調理皆伝	水	ゼラチン+アンティカのボロ×2+アンティカ酸×2
樹液	緋い樹液	木工見習	雷	メープルシュガー+チェスナット原木
血汁	澄んだ血汁	調理高弟	水	獣人の血+リーチの唾液+トカゲの血+鳥の血+獣の血
太陽の水	−	錬金術師範	光	水銀+獣人の血+賢者の石+サボテンダーの根

◆NPCから購入可能な壷アイテム

エリア	座標	NPC	人参汁	魚汁	草汁	苗床	腐肉汁	蟲汁
南サンドリア	I−11	Ferdoulemiont	○	×	○	×	○	○
バストゥーク鉱山区	J−9	Neigepance	○	×	○	×	○	○
ウィンダス森の区	K−12	Quesse	○	×	○	×	○	○
カザム	F−9	Mamerie	○	×	○	×	○	○
	I−8	Toji Mumosulah	×	○	×	○	×	×
ラバオ	G−6	Generoit	○	×	○	×	○	○
アトルガン白門	I−6	Dwago	×	×	×	×	×	○

TIPS 「モンスターグローブ」でレベル幅を狭められる

デュナミス-ザルカバードやデュナミス-タブナジアの敵から、よびだす性能アップの「モンスターグローブ」を手に入れることができる。この両手装備の効果は、「よびだす」で出現するペットのレベル幅を0〜−1にする逸品。アビリティ使用時に装備しておきたい。

能力考察2 アビリティごとの知覚遮断魔法の有無をチェック

知覚遮断魔法の「インビジ」「スニーク」「デオード」は、アビリティ使用時に効果が切れるものと切れないものがある。「たたかえ」と「もどれ」は「スニーク」の効果が切れないので、この状態で「たたかえ」で敵を攻撃し、離れた場所に移動してから「もどれ」を使えば安全に敵を釣ることができるのだ。

◆アビリティ使用時の知覚遮断魔法の有無 (○は効果が切れない、×は効果が切れる)

アビリティ	インビジ	スニーク	デオード
使い魔	×	○	○
あやつる	×	×	×
たたかえ	○	○	○
みやぶる	○	○	○
もどれ	×	○	○
いたわる	×	○	○

アビリティ	インビジ	スニーク	デオード
まってろ	×	○	○
よびだす	×	○	○
ほんきだせ	×	○	○
なだめる	○	○	○
かえれ	×	○	○
ひきつけろ	×	×	×

◇能力考察3◇「あやつる」に影響するCHRを徹底的に強化！

「あやつる」に影響する要素は、CHRと「あやつる+」の装備品の2つ。このうち、前者は「あやつる」の成功率と魅了時間の両方に、後者は魅了時間にのみ関係する。当然、成功率と魅了時間の両方を高められるCHRを上げるのが得策だ。ただし、格下の敵であれば「あやつる」の成功率を高めなくとも、ミスすることはほとんどない。「CHR＋1」と「あやつる＋1」による魅了時間の延長は後者の方が長いので、格下の敵には「あやつる+」を上げた方がいいだろう。戦う敵の強さによって装備を変えるのが賢い獣使いだ。



◀目標はCHR100。敵の種族によって若干変動するが、「強そうな相手」でもあやつりやすくなる。

◆CHRを上げられるおもな装備品

種類	Lv	名称	上昇値
盾	74	ミューズタリカーⓇⒺ	+7
頭	11	エントランスリボンⓇⒺ	+2
	14	ノーブルリボン	+3
	19	ガリスンサリット	+1
	20	トランプクラウンⓇ	+2
	36	魅惑のヘッドバンド	+1
	41	レインハットⓇⒺ	+2
	46	道化のヘッドバンド	+2
	52	スーパーリボン	+1
	66	コーラルキャップ	+2
	70	オーガマスク	+3
	71	モンスターヘルムⓇⒺ	+4
	72	パンサーマスク	+5
	75	MSヘルム+1ⓇⒺ	+5
首	15	バードホイッスル	+3
	24	獣使いの呼び子	+2
	27	フラワーネックレス	+3
首	58	ストンスキントルク	+1
	58	トルク	+1
	59	スターズネックレスⓇⒺ	+3
	73	テンペランストルクⓇⒺ	+5
胴	18	ガリスンチュニカ	+1
	25	フレイジャーキンⓇⒺ	+1
	35	フレイヤジャーキンⓇⒺ	+1
	50	ガーディハーネスⓇⒺ	+3
	71	アヴァロンブレストⓇ	+7
	71	キマイラジャケット	+4
	71	バイソンジャケット	+4
	75	麒麟大袖Ⓡ	+10
	75	スカディクウィリⓇⒺ	+8
両手	60	トレーナーリスト	+4
	70	トレーナーグローブ	+5
	74	BTグローブ+1ⓇⒺ	+5
腰	40	コルセット	+5
腰	50	王国騎士制式ベルト	+2
	52	王国騎士ベルト+1	+2
	67	ケーニヒスベルト	+3
	70	モンスターベルトⓇⒺ	+6
両脚	50	オフユカスサブリガⓇⒺ	+1
	50	ダークコドピース	+3
	60	ビーストトラウザⓇⒺ	+4
	62	ルナサブリガⓇⒺ	+3 ※
	67	コーラルサブリガ	+1
	70	クラウンサブリガ	+4
	74	BTトラウザ+1ⓇⒺ	+6
両足	70	ボランティアネールⓇⒺ	+5
	72	ダンスシューズ	+3
	74	BTゲートル+1ⓇⒺ	+5
	74	スパギリクネール	+4
	74	ヒロイックブーツ	+3
耳	49	ハイアムスピアスⓇ	+1
耳	52	メロディピアス	+1
	72	獣使の耳ⓇⒺ	+2
	75	イプシロンピアスⓇⒺ	+3
	75	デルタピアスⓇⒺ	+2
指	14	オパールリング	+1
	36	パールリング	+2
	40	ヴィルマリングⓇⒺ	+1
	49	クシャマリングNo.6ⓇⒺ	+3
	54	ムーンリング	+3
	71	シャイニングリング	+1
	72	エンジェルリング	+4
	74	ダークリング	+1
	74	ライトリング	+5
	75	オメガリングⓇⒺ	+3

※ 満月時は+7

◇能力考察4◇装備品で「いたわる」の効果を高められる

「いたわる」性能アップの装備品は全部で11種類。個々の効果は重複し、瞬間回復量であれば最大で45%もの効果アップになるのだ。このアビリティを使用する前に、右表にまとめた装備品を身に付けておくようにしたい。なお、使用時に装備していればいいので、「いたわる」後にほかの装備に変えても平気。

◆「いたわる」性能アップの装備品

種類	Lv	名称	効果
片手斧	74	ゾラージャアクス	瞬間回復量10%アップ
盾	72	パラースシールドⓇ	瞬間回復量5%アップ
頭	71	キマイラボンネット	再使用時間10秒短縮
	71	スタウトボンネット	再使用時間15秒短縮
	71	バイソンボンネット	再使用時間10秒短縮
	71	ブレーブボンネット	再使用時間15秒短縮
胴	58	ビーストジャックⓇⒺ	毒、麻痺、暗闇を治す
	72	モンスタージャックⓇⒺ	静寂、スロウ、ヘヴィを治す
両手	70	オーガグローブ	瞬間回復量10%アップ
両足	52	ビーストゲートルⓇⒺ	瞬間回復量10%アップ
	74	モンスターゲートルⓇⒺ	瞬間回復量20%アップ

◇メリットポイント◇役立つ「よびだす」の使用間隔を短縮しよう

まずは、使用する機会が多い「よびだす」の性能を強化していこう。グループ2の「ビーストアフニティ」は、「よびだす」で出現するペットのレベル上限を高められるジョブ特性。5段階強化すればレベル上限が10上がり、推定レベル上限65のペットを75にできる。次は、よびだす使用間隔を5段階まで強化したい。使用間隔が4分10秒になり、BF戦などの魅了できるペットがいない状況で重宝する。

また、「フェラルハウル」も有効なアビリティ。使用した瞬間に発動するため、敵の特殊技を止めやすいのだ。ただし、成功率はそれほど高くなく、成功率を上げる手段もない。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★★	HP／MP	HP上限
★★	ステータス	CHR
★★	戦闘スキル	片手斧スキル
★	その他	敵対心ー
★★★		クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★	キラー確率	+1%
★	いたわる使用間隔	−3秒
★★★	よびだす使用間隔	−10秒
★	ほんきだせ使用間隔	−4秒
★	なだめる使用間隔	−20秒

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★	アビ	フェラルハウル	対象をテラー状態にさせる。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
★	アビ	K.インスティンクト	範囲内のパーティメンバーにペットの持つキラー能力を与える。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
★★★	特性	ビーストアフニティ	「よびだす」によるペットのレベル上限が増加する	レベル上限+2
★	特性	ビーストヒーラー	「いたわる」のリジェネ効果が増加する	リジェネの回復量+1

BRD　　BARD

吟遊詩人

唯一楽器を扱うことができ、歌を唱えられる吟遊詩人。歌は味方を強化する能力に秀でており、その支援能力の高さは全ジョブ中随一といっても過言ではない。

取得クエスト

1. ブブリム半島G−9のSong Runesを調べてから、「羊皮紙」をトレードして「詩が記された羊皮紙」を入手
2. ジュノ下層I−8のMertaireに話してから、「詩が記された羊皮紙」をトレード
3. バルクルム砂丘B−7のSong Runesを調べると、イベントが発生してクエストクリア



特徴　歌で味方を支援する補助役

吟遊詩人は歌で味方の能力を強化することに長けたジョブ。味方の攻撃力や命中率などさまざまな能力を上げることができ、強敵と戦うときに役立つ。また、敵を弱体させる歌も使用でき、敵を眠らせたり、強化魔法を消したりすることもできる。特に攻撃間隔を長くする「エレジー」は強力で、魔法の「スロウ」と重複するため非常に効果が高い。



◀歌はMPを消費せずに唱えることができ、詠唱中に物理ダメージを受けても中断されない特徴がある。

装備品　CHRと歌唱・管楽器スキルを強化

唯一、歌唱スキルをもつとはいえ、その適性はCと平均的。格上の敵にはレジストされやすいので、歌の命中率に関係するパラメータを強化しよう。CHR、歌唱スキル、管楽器スキルを上げられるものを装備するのだ。また、サポートジョブは白魔道士であることが多いのだが、吟遊詩人にはMPがない。MPを上げられる装備を身に付けるのも大切だ。

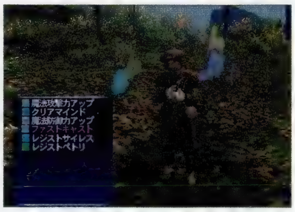
◆装備の指針

- 歌の効果を上げる管楽器と弦楽器
- CHRを上げられる装備品
- サポートジョブが白魔道士ならMPを上げられる装備品
- 歌のレジスト率を下げる属性杖
- 歌の詠唱時間、または再詠唱時間を短縮する装備品

サポートジョブ　支援能力を高められるジョブを選ぼう

歌の詠唱時間は長く、味方を強化した状態を保つには一定時間ごとに歌い直す必要がある。また、吟遊詩人は短剣や片手剣を扱えるが、強力な武器を装備することはできない。

そのため攻撃面を強化するよりも、補助役としての能力を高められるものを選ぶのが基本だ。通常のレベル上げパーティなら、サポートジョブには回復魔法を唱えられる白魔道士が最適。



▲レベル30以降からは、赤魔道士のジョブ特性「ファストキャスト」も有効。詠唱時間が長めの歌でも、早く唱えられるようになる。

白魔道士　回復能力を得られる

吟遊詩人の基本となるサポートジョブ。回復魔法を使えるようになり、状態異常も治すことができる。回復役の負担を減らせるので、パーティ戦闘を円滑に行えるのだ。また、「ストンスキン」や「ブリンク」などで自己強化しておけば、範囲攻撃を使う敵でも前衛の近くで安全に歌を唱えられる。

忍者　高レベルで釣り役をするなら

おもにメリットポイントを稼ぐことを目的としたパーティで、釣り役を担当するときに選びたいのが忍者だ。「空蝉の術」により敵の攻撃を確実に回避できるため、味方のいる場所まで安全に敵を連れていくことができる。「空蝉の術：壱」か「空蝉の術：弐」を使用しておき、つねに幻影がある状態にしておこう。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
D	−	D	D	D	F	D	D	B

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限 EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	−	−	−	−	−	−
武器	短剣	B−	○	−	○	○	○
武器	片手剣	C−	−	−	−	−	−
武器	両手剣	−	−	−	−	−	−
武器	片手斧	−	−	−	−	−	−
武器	両手斧	−	−	−	−	−	−
武器	両手鎌	−	−	−	−	−	−
武器	両手槍	−	−	−	−	−	−
武器	片手刀	−	−	−	−	−	−
武器	両手刀	−	−	−	−	−	−
武器	片手棍	D	−	−	−	−	−
武器	両手棍	C+	−	−	○	−	−
武器	弓術	−	−	−	−	−	−
武器	射撃	−	−	−	−	−	−
武器	投てき	E	−	−	−	−	−

種類	スキル名	適性
防御	ガード	−
防御	回避	D
防御	盾	−
防御	受け流し	E
魔法	神聖魔法	−
魔法	回復魔法	−
魔法	強化魔法	−
魔法	弱体魔法	−
魔法	精霊魔法	−
魔法	暗黒魔法	−
魔法	召喚魔法	−
魔法	青魔法	−
魔法	忍術	−
魔法	歌唱	C
魔法	弦楽器	C
魔法	管楽器	C

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	ソウルボイス	味方にかける歌の効果が2倍になり、敵にかける歌の命中率が上昇する	3分	2時間
5	特性	レジストサイレス①	静寂に対して、少し耐性を得る	常時	−
25	特性	レジストサイレス②	静寂に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
45	特性	レジストサイレス③	静寂に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
45	アビ	ピアニッシモ	範囲効果の歌を単体にかけられるようになる	1分	15秒
65	特性	レジストサイレス④	静寂に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
メ	アビ	ナイチンゲール	歌の詠唱時間と再詠唱時間が半減する	1分	20分
メ	アビ	トルバドゥール	歌の詠唱時間が1.5倍、効果時間が2倍になる	1分	20分

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
短剣	14	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
短剣	24	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
短剣	34	100	バイパーバイト	2倍撃、追加効果:毒
短剣	43	125	サイクロン	必中、範囲、風属性
短剣	51	150	エナジースティール	MP吸収
短剣	56	175	エナジードレイン	MP吸収
短剣	73	230	エヴィサレーション	5回攻撃
短剣	レ	−	マーシーストローク	1回攻撃
短剣	ミ	−	モーダントライム	2回攻撃、追加効果:移動速度ダウン

武器	Lv	スキル	WS名	効果
片手剣	1	5	ファストブレード	2回攻撃
片手剣	10	30	バーニングブレード	必中、火属性
片手剣	18	50	レッドロータス ※	必中、火属性
片手剣	26	75	フラットブレード	追加効果:スタン
片手剣	35	100	シャインブレード	必中、光属性
片手剣	44	125	セラフブレード ※	必中、光属性
片手剣	52	150	サークルブレード	範囲攻撃
片手剣	57	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
片手剣	65	200	ボーパルブレード ※	4回攻撃

※ サポ「戦ナ暗青」時のみ使用可能

◆習得魔法一覧(詳細はP.361参照)

Lv	名称	効果
1	重装騎兵のミンネ	防御力アップ(範囲)
3	猛者のメヌエット	攻撃力アップ(範囲)
5	戦士達のピーアン	HPを徐々に回復(範囲)
7	魔物のレクイエム	音波ダメージ
9	薬草のパストラル	毒耐性アップ(範囲)
10	光のスレノディ	光属性耐性ダウン
11	剣闘士のマドリガル	近接攻撃の命中率アップ(範囲)
12	闇のスレノディ	闇属性耐性ダウン
13	闘羊士のマンボ	回避率アップ(範囲)
14	土のスレノディ	土属性耐性ダウン
15	戦士達のピーアンII	HPを徐々に回復(範囲)
16	魔物のララバイ	睡眠状態にする
16	水のスレノディ	水属性耐性ダウン
17	魔物のレクイエムII	音波ダメージ
18	風のスレノディ	風属性耐性ダウン
19	小話のオペレッタ	静寂耐性アップ(範囲)
20	炎のスレノディ	火属性耐性ダウン
21	重装騎兵のミンネII	防御力アップ(範囲)
22	氷のスレノディ	氷属性耐性ダウン
22	魅了のエチュード	標的のCHRアップ
23	猛者のメヌエットII	攻撃力アップ(範囲)
24	雷のスレノディ	雷属性耐性ダウン
24	精神のエチュード	標的のMNDアップ
25	魔道士のバラード	MPを徐々に回復(範囲)
26	知恵のエチュード	標的のINTアップ
27	魔物達のララバイ	睡眠状態にする(範囲)
28	機敏のエチュード	標的のAGIアップ
29	無敵の進撃マーチ	攻撃間隔を短縮(範囲)
30	元気のエチュード	標的のVITアップ
31	狩人のプレリュード	標的の遠隔攻撃の命中率アップ
32	器用のエチュード	標的のDEXアップ
33	鶏のオーバード	睡眠耐性アップ(範囲)
33	魔法のフィナーレ	強化効果をひとつ消し去る
34	剛力のエチュード	標的のSTRアップ
35	戦士達のピーアンIII	HPを徐々に回復(範囲)
36	耐光カロル第一楽章	光属性耐性アップ(範囲)
37	魔物のレクイエムIII	音波ダメージ
37	ラプトルのマズルカ	移動速度をアップ(範囲)
38	耐震カロル第一楽章	土属性耐性アップ(範囲)
39	戦場のエレジー	攻撃間隔を長くする
40	耐波カロル第一楽章	水属性耐性アップ(範囲)
41	重装騎兵のミンネIII	防御力アップ(範囲)
42	耐風カロル第一楽章	風属性耐性アップ(範囲)
43	猛者のメヌエットIII	攻撃力アップ(範囲)
44	耐火カロル第一楽章	火属性耐性アップ(範囲)
45	戦士達のピーアンIV	HPを徐々に回復(範囲)
46	耐寒カロル第一楽章	氷属性耐性アップ(範囲)
47	魔物のレクイエムIV	音波ダメージ
48	耐雷カロル第一楽章	雷属性耐性アップ(範囲)
49	ゴブリンのガボット	バインド耐性アップ(範囲)
50	耐闇カロル第一楽章	闇属性耐性アップ(範囲)
51	剣豪のマドリガル	近接攻撃の命中率アップ(範囲)
53	闘龍士のマンボ	回避率アップ(範囲)
54	黄金のカプリチオ	石化耐性アップ(範囲)
55	魔道士のバラードII	MPを徐々に回復(範囲)
56	光明のファンタジア	暗闇耐性アップ(範囲)
57	魔物のレクイエムV	音波ダメージ
59	修羅のエレジー	攻撃間隔を長くする
60	栄光の凱旋マーチ	攻撃間隔を短縮(範囲)
61	重装騎兵のミンネIV	防御力アップ(範囲)
62	魅惑のエチュード	標的のCHRアップ
63	猛者のメヌエットIV	攻撃力アップ(範囲)
64	理力のエチュード	標的のMNDアップ
65	戦士達のピーアンV	HPを徐々に回復(範囲)
66	英知のエチュード	標的のINTアップ
67	魔物のレクイエムVI	音波ダメージ
68	俊敏のエチュード	標的のAGIアップ
69	腹話のオペレッタ	静寂耐性アップ(範囲)
70	活力のエチュード	標的のVITアップ
71	女神のヒムヌス	リレイズの効果(範囲)
71	弓師のプレリュード	標的の遠隔攻撃の命中率アップ
72	妙技のエチュード	標的のDEXアップ
73	チョコボのマズルカ	移動速度アップ(範囲)
73	破邪のロンド	呪い耐性アップ(範囲)
74	怪力のエチュード	標的のSTRアップ
75	乙女のヴィルレー	敵を魅了する
メ	冒険者のダージュ	標的の敵対心をダウン
メ	魔物のシルベント	標的の敵対心を下がりにくくする

戦い方　前衛と後衛にかけた歌を維持しつづけよう

吟遊詩人の役目は歌による味方への強化と、敵への弱体になる。まずは前衛に「メヌエット」と「マドリガル」をかけておき、次に後衛に「バラード」を2曲かけておく。この状態を保ちつつ、釣り役が連れてきた敵を「エレジー」や「レクイエム」で弱体しよう。そして、前衛への歌が切れたら、前衛への歌をかけ直す、という一連の流れを繰り返せばOK。歌の効果を保ちつづけることが吟遊詩人のコツだ。



◀前衛と後衛に異なる歌をかけるには、それぞれの立ち位置に近づいてから歌を詠唱すればいい。

◆戦い方の一例

釣り

遠距離から歌で釣れば安全

釣り役のときは、歌が届くギリギリの距離から釣ること。詠唱後に移動すれば、敵の攻撃を受けずに味方がいるところまで連れていけるはずだ。なお、敵を釣るときは攻撃間隔を長くする「エレジー」を唱えておくと弱体の手間を省ける。

リンク時は「ララバイ」で対処

複数の敵がリンクしたときは、リンクした方の敵を「ララバイ」で睡眠状態にさせよう。ただし、この魔法の睡眠時間は約30秒と短いので、黒魔道士や赤魔道士がいたら「スリプルII」などで睡眠効果を上書きしてもらうといい。

序盤

遅延効果の「エレジー」から唱える

戦闘が始まったら、効果の高い歌から順番に唱えていこう。まずは攻撃間隔を長くする「エレジー」を使い、盾役の負担を減らす。次に強化魔法を消し去る「フィナーレ」、最後にスリップダメージを与える「レクイエム」をかけるといいだろう。

中盤

味方への歌を切らさないように

戦闘の流れとは関係なく、味方にかける歌はつねにかかっている状態にしておきたい。歌の効果は約2分～2分20秒になるため、これらの効果が切れる前に歌をかけ直していくのが理想だ。1曲の詠唱時間は約8秒なので、歌の効果が切れる10秒前には詠唱するようにしたい。

終盤

管楽器と弦楽器の違い

楽器には管楽器と弦楽器があり、それらを装備して歌を唱えると前者は魔法命中率が上がり、後者は効果範囲を広がる。通常、弦楽器では効果範囲が広がりすぎてしまい、前衛と後衛に異なる歌をかけるのが難しい。また、管楽器で歌の命中率を上げられるので、普段は管楽器を使うのが基本だ。

ただし、歌をかけわける必要のない黒魔道士や青魔道士だけのパーティでは弦楽器の方がいい。歌の効果範囲が広いため、パーティ全員にかけやすくなる。

「スレノディ」の属性ダウンを利用

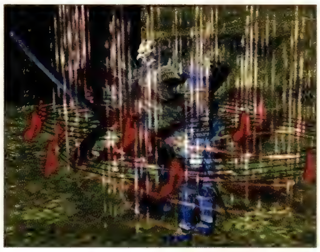
「スレノディ」には特定の属性を低下させる効果があり、対応する魔法のレジスト率を下げることができる。また、魔法以外にもWS、連携などのレジスト率も低下させることが可能だ。ちなみに、「スレノディ」の名称と歌の属性が異なる。名称の強属性が歌の属性になるため、属性杖の隠し効果を利用するときは、歌の強属性と同じ属性の杖を装備する必要があるのだ。

◆「スレノディ」の詳細な効果

スレノディの名称	歌の属性	対応する主要な魔法
炎	水	ファイア
氷	火	バインド、パライズ、ブリザド
風	氷	エアロ、グラビデ、サイレス
土	風	エレジー、ストーン、スロウ
雷	土	サンダー、スタン
水	雷	ウォータ、ポイズン
光	闇	バニシュ、ララバイ、リポーズ
闇	光	アスピル、スリプル、ドレイン

Lv11～「メヌエット」と「マドリガル」で前衛を強化

レベル3から使える「猛者のメヌエット」は攻撃力を、レベル11から使用できる「剣闘士のマドリガル」は命中率を上げる効果がある。これらの歌を前衛にかけておけば、格上の敵でも攻撃を当てやすくなり、かつ与えるダメージが増加するのだ。なお、同じ歌を2曲かけることはできないが、「猛者のメヌエットIとII」のように系統が異なれば2曲ともかけられる。



◀敵が「同じぐらいの強さ」なら、命中率を上げなくても攻撃が当たるはず。「メヌエット」2曲が有効だ。

Lv16～ リンクした敵には「ララバイ」で眠らそう

敵を睡眠状態にする「魔物のララバイ」。この歌の効果時間は約30秒と短いものの、歌の属性が光になるため、闇耐性の高い敵でも眠らせやすいのが利点だ。闇属性の睡眠魔法「スリプル」が効きにくい敵がリンクしたり、不意に襲われたりしたときは「ララバイ」で確実に眠らそう。歌の特性上、敵に攻撃されていても詠唱中断されないので使い勝手がいい。

◆「スリプル」が効きにくいおもな敵

敵名	ページ
アーリマン族	189
アンティカ族	190
アントリオン族	190
インプ族	191
クトゥルブ族	196
コウモリ族(1匹)	197
コウモリ族(3匹)	197
コース族	197

敵名	ページ
ゴースト族	197
屍犬族	201
シャドウ族	201
スケルトン族	202
ソウルフレア族	204
デーモン族	205
ドゥーム族	205
ヘクトアイズ族	211

Lv25～ MPを回復する「バラード」を習得！

レベル25で習得する「魔道士のバラード」は、3秒間にMPを1ずつ回復する歌。効果時間は2分間になり、MPを合計40回復することができるのだ。また、レベル55になれば、MPが2ずつ回復する「魔道士のバラードII」を習得できる。この2曲をつねに後衛にかけておき、MP回復に活用しよう。後衛のMPを高く保っているかぎり、連戦しやすくなる。



◀前衛ではあるが、MPをもつナイトや青魔道士にも「バラード」をかけよう。ヒーリングの手間を省ける。

Lv33～「フィナーレ」で敵の強化魔法を消し去れ

敵の特殊技や魔法による強化効果を1つ消し去る「魔法のフィナーレ」。ナイトや赤魔道士タイプなど、魔法を使う敵は「プロテス」などの魔法がかかっているので、それらの敵と戦うときに使うようにしたい。また、特殊技による自己強化をすぐに消せるように、右表のようにチャットフィルターの設定をしておこう。

◆チャットフィルターの設定

対象	OFFに設定しておきたい項目
敵自身	戦闘中のNPCが関係するエフェクトの開始 戦闘中のNPCが関係するエフェクト効果



Lv39～「エレジー」で敵の攻撃間隔を長くしよう

レベル39で習得できる「戦場のエレジー」は、敵の攻撃間隔を長くすることができる。約25%ほどの遅延効果があるうえ、魔法の「スロウ」と効果が重複するので、両方をかけておくと敵の攻撃回数を大幅に減らせるのだ。また、盾役が魔法を唱える際にも有効で、詠唱時間の長い「空蝉の術：壱」を敵の攻撃後に唱えても、次の攻撃がくるまえに発動できる。



◀レベル59になると、「修羅のエレジー」を習得可能。「戦場のエレジー」より、さらに遅延効果が高い。

Lv45～「ピアニッシモ」で範囲効果の歌を単体に

「ピアニッシモ」の特徴は、範囲効果の歌を単体にしぼること（詳細は右記を参照）。通常「バラード」をナイトや青魔道士にかけようとすると、近くにいるほかの前衛に歌がかからないように位置を調整する必要がある。ただし、このアビリティを使用すれば効果範囲が単体になるので、位置を気にせずにかけたい対象に歌を唱えられるようになるのだ。

◆「ピアニッシモ」の詳細な効果

- 味方にかけられる範囲効果の歌を単体にしぼる
- 歌の射程が魔法と同程度になる
- 「ピアニッシモ」の効果時間は1分
- 「ピアニッシモ」の効果中に効果範囲が単体の歌、敵にかける歌を使用しても「ピアニッシモ」の効果は消えない

◆「ピアニッシモ」を利用した歌のかけ方

編成		歌1	歌2
前衛	忍者	猛者のメヌエットIV	剣豪のマドリガル
前衛	青魔道士	魔道士のバラードII	剣豪のマドリガル
前衛	シーフ	猛者のメヌエットIV	剣豪のマドリガル
後衛	学者	魔道士のバラード	魔道士のバラードII
後衛	赤魔道士	魔道士のバラード	魔道士のバラードII
後衛	吟遊詩人	魔道士のバラード	魔道士のバラードII

歌を唱える順番

1. 管楽器で後衛に「バラード」2曲をかける
2. 管楽器で前衛に「メヌエットIV」をかける
3. 管楽器で前衛に「マドリガル」をかける
4. 「ピアニッシモ」で青魔道士に「バラード」をかける ※

編成		歌1	歌2
前衛	ナイト	魔道士のバラードII	剣豪のマドリガル
前衛	青魔道士	魔道士のバラードII	剣豪のマドリガル
前衛	戦士	猛者のメヌエットIV	剣豪のマドリガル
後衛	白魔道士	魔道士のバラード	魔道士のバラードII
後衛	黒魔道士	魔道士のバラード	魔道士のバラードII
後衛	吟遊詩人	魔道士のバラード	魔道士のバラードII

歌を唱える順番

1. 弦楽器でパーティ全員に「バラード」2曲をかける
2. 管楽器で前衛に「マドリガル」をかける
3. 「ピアニッシモ」で戦士に「メヌエット」をかける

※ 楽器で「マドリガル」の効果時間を延長していると、約10秒ほど待機してから「バラード」を唱えないと上書きできない（P.092）

歌の効果を高める楽器

楽器のなかには「エレジー+1」などと表記されているものがあり、それと対応する歌を唱えると効果時間が延びたり、効果が高まったりする。下表に主要な歌と対応する楽器をまとめたので、これらを装備して歌をかけるようにしたい。

◆主要な歌と楽器の対応表

歌	楽器
エレジー+1	ホルン
エレジー+2	ホルン+1
バラード+1	ストームファイフ(R)(E) ※
プレリュード+1	エンゼルフルート
プレリュード+2	エンゼルフルート+1
マーチ+1	王国槍兵角笛+1、王国槍兵角笛+2
マーチ+2	フェアリーピッコロ、ラムホーン(R)
マズルカ+2	ハーレクインホルン(R)
マドリガル+1	トラベルシエール
マドリガル+2	トラベルシエール+1、トラベルシエール+2
マンボ+1	ゲムショルン、ヘルズビューグル
マンボ+2	ゲムショルン+1、ヘルズビューグル+1
メヌエット+1	コルネット
メヌエット+2	コルネット+1、コルネット+2
ララバイ+1	メリーのホルン(R)
ララバイ+2	ナースメイドハープ

※ アサルトやサルベージなどのエリアにいるときのみ

早足の歌「マズルカ」

レベル37で「ラプトルのマズルカ」、レベル73で「チョコボのマズルカ」を習得できる。これらの歌は移動速度を上げる効果があるため、移動時にはかけておくと便利だ。ただし、「マズルカ」はフィールドでのみ有効な歌。ダンジョンで使用しても効果が発動しないので注意すること。また、敵を攻撃したり、敵に攻撃されると効果が切れてしまう。



教えて! 吟遊詩人の魅力

さまざまなコンテンツで活躍できます!

レベル上げパーティで人気の吟遊詩人ですが、それ以外にも活躍の場はたくさんあります。サルベージ、ナイズル、花鳥風月、HNM戦、メリットポイント稼ぎを目的としたパーティなどなど、その支援能力の高さゆえにほとんどの場面で役立ちます。吟遊詩人さえ育てておけば、いろんなコンテンツに参加しやすいので、プレイ時間が少ない方にうってつけのジョブですよ。



◀メリットポイント稼ぎには欠かせないジョブの一つ。一度にがっつり稼ぐことも。

能力考察1 歌唱と管楽器スキルを上げて歌の効果アップ

味方にかける歌の効果は、装備している楽器によって影響する魔法スキルが異なる。何も装備していなければ歌唱スキルのみ、管楽器なら歌唱と管楽器スキル、弦楽器なら歌唱と弦楽器スキルが影響するのだ。

影響するスキルが高ければ歌の効果が上がるので、対応するスキルを上げてから唄えよう。基本的に味方にかける歌の効果を上げる楽器は管楽器になるため、歌唱と管楽器スキルを強化するといい。右表を参考にして、スキルの上がる装備品に切り替えるのだ。

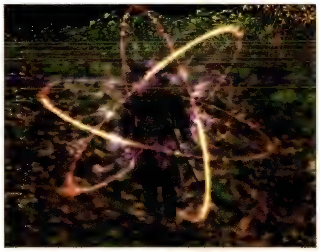
◆歌唱・管楽器スキルを上げられるおもな装備品

種類	Lv	名称	歌唱	管楽器
両手棍	40	チャンタースタッフⓇ	+4	–
頭	72	バードラウンドリットⓇⒺ	+5	–
	73	デーモンヘルム	+5	–
	75	BDラウンドリット+1ⓇⒺ	+5	–
	75	マルドゥクティアラⓇⒺ	+7	–
首	65	ウィンドトルクⓇ	–	+7
胴	62	ミンストレルコートⓇⒺ	–	+3
両手	60	コラルカフスⓇⒺ	+5	–
	73	バードカフスⓇⒺ	–	+3
	74	CHカフス+1ⓇⒺ	+10	–
	75	BDカフス+1ⓇⒺ	–	+5

種類	Lv	名称	歌唱	管楽器
両脚	56	コラルキャニオンズⓇⒺ	–	+3
	74	CHキャニオンズ+1ⓇⒺ	–	+8
	75	マルドゥクシャルワⓇⒺ	–	+5
両足	72	オラクルピガッシュⓇⒺ	–	+5
背	73	慧敏の羽衣ⓇⒺ	+5	–
耳	35	ウィンドピアスⓇ	–	+3
	35	シンギングピアスⓇ	+3	–
	70	ミュージックピアスⓇⒺ	–	+5
指	51	トランペットリング	–	+2
	75	エプシロンリングⓇⒺ	–	+3

能力考察2 短期決戦には「ソウルボイス」が役立つ

「ソウルボイス」には歌の効果を2倍にする効果ある。このSPアビリティの効果時間は3分間なのだが、実は「ソウルボイス」が切れても歌が切れるまで2倍の効果を発揮しつづけるのだ。この仕組みを利用すると、歌の効果を2倍になっている状態を約4分間保つことができる。手順は「ソウルボイス」使用後に前衛と後衛にそれぞれ2曲歌い、約2分後にもう一度歌をかけ直す。すると、「ソウルボイス」が切れる直前に効果が2倍となった歌をかけられるので約4分間強化した状態が継続するのだ。制限時間が30分のBF戦はもちろんこと、HNMでも重宝するテクニック。なお、敵が複数いるなら戦闘開始時に使うのが得策。高火力で敵の数を早く減らせれば、パーティメンバー全員の負担を大幅に軽減できる。



◀「トルバドゥール」を使用すれば、歌の効果が2倍になっている状態を最大7分まで継続できる。

能力考察3 長期戦では「マンボ」2曲がけが有効

レベル上げパーティではあまり使用する機会がない「マンボ」だが、一部の敵と戦うときには役立つ。盾役が忍者のときに「マンボ」で回避率を上げれば、敵の攻撃を高確率で回避することができる。「空蝉の術」の回避を含めれば、被弾することなく倒せてしまうほどだ。右表に挙げた敵以外にも、攻撃間隔が短く、範囲効果の特殊技を多用する敵にも有効。

◆「マンボ」を活用して戦いたい敵

敵名	備考
Charybdis	片手剣「ジュワユース」
Feeler Antlion	両足「ラストラムパンプス」
Fenrir Prime	召喚獣のフェンリル戦
Hakutaku	頭「オプチカルハット」
Count Dracula	アサルト「ヘルシング作戦」
Orochi	アサルト「スサノオ作戦」
King Goldemar	アサルト「キラーロード作戦」
Khimaira 14X	アサルト「ベレロフォン作戦」



◀回避スキルの高い忍者に「マンボ」を2曲かけることによって、格上の敵でも攻撃を避けやすくなる。

能力考察4 楽器装備時の重ねがけに注意しよう

味方に効果がある歌は2曲までかけることができ、それらがかかっている状態で次の歌をかけると最初にかけた歌の効果が消え、効果時間が長い歌に上書きされる。基本的にあとからかけた歌の効果が発揮されるのだが、楽器で歌の効果時間を延ばしていると、あとに唱えた歌の効果を得られないことがある。

これを防ぐには、歌と対応する楽器をそろえて歌の効果時間をすべて同じにすればいい。対応する楽器の少ない「バラード」の場合は、約15秒後にかければ上書きできる。

◆上書きの成否

	順番	順番	楽器	効果時間	かかっている歌
○	1	剣豪のマドリガル	トラベルシエール+1	2分20秒	マドリガル
	2	猛者のメヌエット	コルネット+1	2分20秒	マドリガル+メヌエット
	3	弓師のプレリュード	エンゼルフルート+1	2分20秒	メヌエット+プレリュード

「マドリガル」「メヌエット」「プレリュード」に対応する楽器を装備しているため、歌の効果時間はすべて2分20秒になる。順番どおりに歌を唱えるだけで、あとからかけた歌の効果に上書きされていく。

	順番	順番	楽器	効果時間	かかっている歌
×	1	剣豪のマドリガル	トラベルシエール+1	2分20秒	マドリガル
	2	猛者のメヌエット	コルネット+1	2分20秒	マドリガル+メヌエット
	3	弓師のプレリュード	コルネット+1	2分	マドリガル+メヌエット

「プレリュード」の効果を上げる楽器がないため、この歌だけ効果時間が2分となっている。順番に唱えるだけでは歌の効果を得られないので、「メヌエット」を詠唱してから約15秒後に「プレリュード」を歌うように。

◇能力考察5◇ メリットポイント稼ぎの釣り役にチャレンジ!

吟遊詩人は歌を唱え終わってしまえば、比較的自由に行動できる。この特徴を活かし、メリットポイントを稼ぐ目的のパーティでは戦闘中に次の敵を釣っておき、前衛の近くに眠らせておくといい。前衛は眠らせた敵をすぐに攻撃でき、かつ釣りにかかる時間を省くことができるので、チェーンボーナスを継続しやすいのだ。うまく機能すれば、5チェーン以上を狙うこともできる。ただし、無理に敵を釣りすぎるとパーティが全滅することもあるので、後衛のMPに余裕があるときにすること。

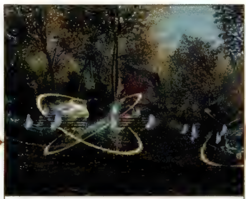


◀釣り役のときは攻撃を受けやすいので、食事は防御力とHPが上がる「タブナジア風タコス」などを使おう。

◆釣り役の一例(高レベル時)



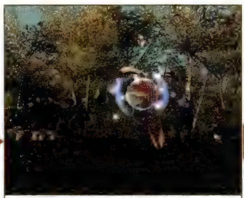
安全に敵を引っぱってこれるように、サポートジョブを忍者にして、「空蝉の術」をかけておく。



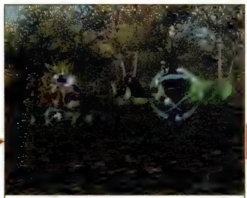
次に「マーチ」をかけて前衛を強化。前衛への歌をかけていたら、後衛に「バラード」を唱えよう。



敵を釣るときは、攻撃間隔を短縮させる「エレジー」がオススメ。詠唱後は急いでパーティの元へ。



敵を前衛の近くまで連れてきたら「ララバイ」で眠らせる。念のため、「スリプルII」で上書きを。



敵を睡眠状態にさせたあと、歌を1曲唱える。前衛なら「メヌエット」、後衛なら「バラード」だ。



「空蝉の術」をかけ直し、再び敵を釣る。以上の手順を繰り返し、敵を釣ったら歌をかけていこう。

◇能力考察6◇ 歌の詠唱・再詠唱時間を早めてみよう

味方にかける歌の詠唱時間は8秒と長め。なるべく歌の詠唱時間を短縮する装備品を身に付けて、すばやく歌を唱えられるようにしたい。特に短い戦闘時間を繰り返すメリットポイント稼ぎパーティで有効な性能だ。ちなみに、ヘイスト効果の装備品には歌の再詠唱時間を短くする効果もある。再詠唱時間の長い「フィナーレ」を唱えるときに利用するといい。

◆詠唱・再詠唱時間を短縮するおもな装備品

種類	Lv	名称	おもな効果
頭	75	ワラーラターバンⓇⒺ	ヘイスト+5%
胴	72	イギトゴムレフⓇⒺ	歌の詠唱時間−10%
	72	シャイルマンティル	歌の詠唱時間−12%
両手	72	シャイルゲージ	歌の再詠唱間隔−2
腰	50	スウィフトベルトⓇⒺ	ヘイスト+4%
両足	72	シャイルクラッコー	ヘイスト+1%
	75	ラストラムパンプスⓇⒺ	ファストキャスト効果アップ
耳	75	ロケイシャスピアスⓇⒺ	ファストキャスト効果アップ
指	50	ミンストレルリングⓇ	歌の詠唱時間−25% ※

※ HPが76%未満、かつTP100未満のとき



◀「ロケイシャスピアス」などのファストキャスト効果アップは、詠唱時間と再詠唱時間の両方を短縮する。

◇メリットポイント◇ 「ナイチンゲール」と「トルバドゥール」から習得するのが吉

吟遊詩人のメリットポイントによる強化はどれも魅力的だが、まずは「ナイチンゲール」と「トルバドゥール」から習得するといい。2つのアビリティは効果が重複するため、両方とも使用すると歌の詠唱時間を25%短縮することができ、効果時間を2倍にできるのだ。「ソウルボイス」と合わせて使えば、効果時間を7分まで延長できるのもポイント。

ステータスの強化項目はプレイヤーがメインとするジョブによって異なる。吟遊詩人での活動が多いなら、歌唱スキルと管楽器スキルを上げて歌の命中率と効果を増強したい。グループ1はメリットポイント稼ぎが主目的なら攻撃力を上げる「メヌエット」や、再詠唱時間の長い「ララバイ」と「フィナーレ」を上げよう。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★	ステータス	CHR
★	戦闘スキル	回避スキル
★★★	魔法スキル	歌唱スキル
★★★		管楽器スキル
★	その他	敵対心−

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★	ララバイ使用間隔	−1秒
★★	フィナーレ使用間隔	−1秒
★	ミンネ効果	+1
★★★	メヌエット効果	+1
★	マドリガル効果	+1

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★★	アビ	ナイチンゲール	歌の詠唱時間と再詠唱時間が半減する 使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
★★★	アビ	トルバドゥール	歌の詠唱時間が1.5倍、効果時間が2倍になる 使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
★	魔法	魔物のシルベント	指定したパーティメンバーの敵対心を下がりにくくする	敵対心の下降率−5%
★	魔法	冒険者のダージュ	指定したパーティメンバーの敵対心を下げる	敵対心−3

RNG　RANGER

狩人

一撃必殺の遠隔攻撃と、さまざまな効果をもった矢・弾を使いこなして戦う遠隔アタッカー。瞬間的な攻撃能力は高いが、確実性がないのがたまにきず。

取得クエスト

1. ウィンダス森の区K－7にいるミスラのPerih Vashaiと話す
2. ソロムグ原野L－10の洞窟内で、Tiger Bonesを調べる
3. Old SabertoothのHPが0になるまで見守る
4. 再度Tiger Bonesを調べる
5. Perih Vashaiに報告する



特徴　突撃が有効な敵に無類の強さを誇る

攻撃のメインが突撃属性をもつ遠隔攻撃である狩人は、バード系などの突撃属性に弱い敵に対して強い。また、防御力ダウン効果をもつボルトなどで敵を弱体することもでき、パーティ戦闘でも活躍できる。しかし防御能力にかんしては魔道士並に低いため、敵のターゲットをとると危険になる。敵対心を調整する立ち回りが重要になるジョブなのだ。



◀遠隔攻撃を行うには矢・弾が必要。ほかのジョブよりギルがかかるため、懐に余裕がないと厳しい。

装備品　飛命を中心にステータスアップ

遠隔WSは「トゥルーフライト」以外に必ず命中するWSがない。また、「乱れ撃ち」のように遠隔攻撃を複数ヒットさせれるアビリティもあるため、飛命やAGIを上げて遠隔攻撃の命中率を上げておきたい。また、射撃で「ホーリーボルト」をメインに戦うなら、追加ダメージを上げる「ライトスタッフ」や、MNDを上げられる装備も用意しておこう。

◆装備の指針

- 飛命を上げられる装備
- 飛攻を上げられる装備
- STRを上げられる装備
- AGIを上げられる装備
- 「ホーリーボルト」のダメージを上げるためMNDを上げられる装備

サポートジョブ　火力か安定度でサポートジョブは変わる

初期のレベル上げでは防御面の弱さも気にならないので、サポ戦で問題ない。レベル24以上になると「空蝉の術」で、ターゲットをとってもダメージを受けにくくなる忍者が有効だ。

高レベル帯になるとサポ戦は「バーサク」や「ウォークライ」などによる攻撃力アップが可能になるが、ターゲットをとってしまいやすいため扱いづらい。基本はサポ忍だろう。



▲サポ侍のときは「八双」と「星眼」のために両手武器を装備しよう。「バルカンスタッフ」ならSTRと飛攻が同時に強化できるのでオススメ。

戦士　最高峰のアタッカー能力を誇る

強敵と戦うときに、盾役がしっかりとターゲットを固定しているならサポ戦でダメージアップを狙おう。「バーサク」や「ウォークライ」を活用すれば、遠隔攻撃やWSのダメージが飛躍的に上がるのだ。ただし、ターゲットをとると大ダメージは必至。敵対心の調整が必要になるので上級者向きのサポといえる。

侍　TPが溜まりやすくWSを連発できる

レベル60の時点で3分に1度TPを60溜められる「黙想」を習得し、さらにストアTPが＋15になる。防御面でも「空蝉の術」には劣るものの、「心眼」で攻撃を回避できるのも大きい。なお、「八双」や「星眼」は両手武器装備時に効果を発揮するため、P.098で紹介している"マシンホリボル"が有効だ。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
E	–	E	D	D	A	E	D	E

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限 EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	–	–	–	–	–	–
武器	短剣	B−	○	–	○	–	–
武器	片手剣	D	–	–	–	–	–
武器	両手剣	–	–	–	–	–	–
武器	片手斧	B−	–	–	○	–	–
武器	両手斧	–	–	–	–	–	–
武器	両手鎌	–	–	–	–	–	–
武器	両手槍	–	–	–	–	–	–
武器	片手刀	–	–	–	–	–	–
武器	両手刀	–	–	–	–	–	–
武器	片手棍	E	–	–	–	–	–
武器	両手棍	–	–	–	–	–	–
武器	弓術	A	○	○	○	○	–
武器	射撃	A	○	○	○	○	○
武器	投てき	C−	–	–	–	–	–

種類	スキル名	適性
防御	ガード	–
防御	回避	E
防御	盾	–
防御	受け流し	–
魔法	神聖魔法	–
魔法	回復魔法	–
魔法	強化魔法	–
魔法	弱体魔法	–
魔法	精霊魔法	–
魔法	暗黒魔法	–
魔法	召喚魔法	–
魔法	青魔法	–
魔法	忍術	–
魔法	歌唱	–
魔法	弦楽器	–
魔法	管楽器	–

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	イーグルアイ	攻撃力と命中率が上昇した遠隔攻撃を行う	–	2時間
1	アビ	狙い撃ち	飛命アップ。また、遠隔攻撃の命中率が攻撃対象までの距離による補正を受けなくなる	1分	5分
1	特殊	広域スキャン①	周囲にいる敵やNPCの位置をマップ上に表示させる	–	–
1	特殊	レーダー	レーダーに敵の位置を赤色で表示する	常時	–
5	特性	警戒	敵に見つかりにくくなる	常時	–
10	アビ	スカベンジ	周辺を探索し、有効なアイテムを見つけだす	–	5分
10	特性	物理命中率アップ①	命中と飛命が10上昇する	常時	–
15	特性	ラピッドショット	短い間隔で遠隔攻撃ができることがある	常時	–
20	アビ	カモフラージュ	姿を隠して、視覚感知のモンスターから襲われなくなる	変動	5分
20	特性	レジストポイズン①	毒に対して、少し耐性を得る	常時	–
20	特殊	広域スキャン②	周囲にいる敵やNPCの位置をマップ上に表示させる(範囲拡大)	–	–
30	アビ	乱れ撃ち①	次の遠隔攻撃が4回攻撃になる(投てきは除く) ※	1分	5分
30	特性	物理命中率アップ②	命中と飛命が22上昇する	常時	–
40	アビ	影縫い	敵をバインド状態にする	30秒	5分
40	特性	レジストポイズン②	毒に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
40	特殊	広域スキャン③	周囲にいる敵やNPCの位置をマップ上に表示させる(範囲拡大)	–	–
45	アビ	ベロシティショット	遠隔攻撃の攻撃力アップ&攻撃間隔短縮、近接攻撃の攻撃力ダウン&攻撃間隔延長	5分	5分
50	アビ	乱れ撃ち②	次の遠隔攻撃が5回攻撃になる(投てきは除く) ※	1分	5分
50	特性	物理命中率アップ③	命中と飛命が35上昇する	常時	–
51	アビ	エンドレスショット	一度だけ矢・弾を消費せずに、次の遠隔攻撃を行うことができる ※	1分	3分
60	特性	レジストポイズン③	毒に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
60	特殊	広域スキャン④	周囲にいる敵やNPCの位置をマップ上に表示させる(範囲拡大)	–	–
70	特性	物理命中率アップ④	命中と飛命が48上昇する	常時	–
75	アビ	乱れ撃ち③	次の遠隔攻撃が6回攻撃になる(投てきは除く) ※	1分	5分
メ	特性	スナップショット	遠隔による攻撃間隔を短縮する	常時	–
メ	特性	リサイクル	矢・弾を消費せずに遠隔攻撃ができることがある	常時	–
メ	アビ	ステルスショット	次の攻撃による敵対心がダウン	1分	5分
メ	アビ	フラッシーショット	次の攻撃が敵対心アップ、レベル差補正カット	1分	20分

※「乱れ撃ち」と「エンドレスショット」の効果は、あとに使用したアビリティの効果が優先されるため同時に得られない。また、「乱れ撃ち」の効果はWSに影響しないが、「エンドレスショット」の効果はWSにも影響する

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
短剣	14	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
短剣	24	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
短剣	34	100	バイパーバイト	2倍撃、追加効果:毒
短剣	43	125	サイクロン	必中、風属性、範囲
短剣	51	150	エナジースティール	必中、MP吸収
短剣	56	175	エナジードレイン	必中、MP吸収
短剣	73	230	エヴィサレーション	5回攻撃
片手剣	2	5	ファストブレード	2回攻撃
片手剣	11	30	バーニングブレード	必中、火属性
片手剣	19	50	レッドロータス ※1	必中、火属性
片手剣	28	75	フラットブレード	追加効果:スタン
片手剣	37	100	シャインブレード	必中、光属性
片手剣	46	125	セラフブレード ※1	必中、光属性
片手剣	53	150	サークルブレード	範囲
片手剣	59	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
片手剣	70	200	ボーパルブレード ※1	4回攻撃

武器	Lv	スキル	名称	効果
片手斧	1	5	レイジングアクス	2回攻撃
片手斧	14	40	スマッシュ	追加効果:スタン
片手斧	24	70	ラファールアクス	追加効果:チョーク
片手斧	34	100	アバランチアクス	1回攻撃
片手斧	51	150	スピニングアクス ※2	1回攻撃
片手斧	56	175	ランページ	5回攻撃
片手斧	75	240	デシメーション	3回攻撃
片手棍	2	5	シャインストライク	必中、光属性
片手棍	16	40	セラフストライク ※3	必中、光属性
片手棍	28	70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン
片手棍	40	100	スターライト	自身のMP回復
片手棍	50	125	ムーンライト ※3	範囲、パーティメンバーのMP回復
片手棍	56	150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン
片手棍	63	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
片手棍	75	200	ジャッジメント ※3	1回攻撃

武器	Lv	スキル	名称	効果
弓術	1	5	フレイミングアロー	火属性
弓術	13	40	ピアシングアロー	1回攻撃
弓術	26	80	ダリングアロー	追加効果:INTダウン
弓術	55	175	サイドワインダー	4倍撃、命中率低
弓術	60	200	ブラストアロー	2倍撃、射程短
弓術	66	225	アーチングアロー	1回攻撃
弓術	72	250	エンピリアルアロー	1回攻撃
弓術	レ	–	南無八幡	1回攻撃
射撃	1	5	ホットショット	火属性
射撃	13	40	スプリットショット	1回攻撃
射撃	26	80	スナイパーショット	追加効果:INTダウン
射撃	55	175	スラッグショット	4倍撃、命中率低
射撃	60	200	ブラストショット	2倍撃、射程短
射撃	66	225	ヘヴィショット	1回攻撃
射撃	72	250	デトネーター	1回攻撃
射撃	レ	–	カラナック	使用後一定時間敵対心軽減
射撃	ミ	–	トゥルーフライト	光属性

※1 サポ「戦ナ暗青」時のみ使用可能　※2 サポ「戦暗獣」時のみ使用可能　※3 サポ「戦白ナ暗侍」時のみ使用可能

TIPS 弓と射撃、武器はどちらを使えばいい?

弓のなかでも狩人が使用する長弓は、適正距離(P.098)が遠いため、遠隔攻撃のみで戦うPCに有効だ。クロスボウは「アシッドボルト」の防御力ダウン効果が優秀なので、パーティで求められやすい。銃は一撃のダメージは大きいが間隔が長いのがネックとなる。しかし、適正距離が短く、近接攻撃と併用しやすいのが強みだ。これらの特性を理解していれば、基本的にどの遠隔武器を使用してもいいが、あえてどちらかを選ぶなら射撃がオススメ。射撃スキルは銃とクロスボウの両方に関係し、シーフ、戦士、コルセアなどでも有効な武器スキル。また、ミシックウェポンスキル(P.378)の「トゥルーフライト」が射撃WSであるため、高レベルでの汎用性が高いのだ。どちらか一方しか鍛えられないなら、射撃を鍛えるといいだろう。



◀侍のレベルも上げるなら弓術も上げておこう。釣り時などのダメージアップにつながる。

戦い方 敵によってダメージを受けない立ち回りを考える

ダメージを受けない立ち回りとして考えられるのは、ターゲットをとらないこと、ターゲットをとっても「空蝉の術」などで回避できるようにしておくことなどが考えられる。また、範囲攻撃が強い敵なら離れた位置から攻撃することも重要だ。その際はターゲットをとって敵を移動させないようにしよう。敵を移動させてしまうと、後衛の魔法が届かなくなったり、ほかの前衛の攻撃を中断させてしまうからだ。



◀新アビリティの「ベロシティショット」は遠隔攻撃能力を飛躍的に強力にする。必ず使っておきたい。

◆戦い方の一例

釣り → 序盤 → 中盤 → 終盤

「広域スキャン」で敵をサーチ（釣り）

遠隔攻撃できるため釣り役を担うことが多い狩人だが、「広域スキャン」で敵をサーチし、釣り役を敵が多い方角に誘導することもできる。なお、釣り役時に「広域スキャン」の画面を表示させたままだと敵にからまれやすくなるので注意。

初撃は弱体効果のある矢弾で（序盤）

射撃の「アシッドボルト」、弓術の「パラリシスアロー」など、弱体効果のある矢・弾を撃ち、効果を確認したら威力の高い矢・弾に切り替えよう。また、後衛から離れすぎないにして、いざというときに回復魔法がもらえるようにすること。

強力な攻撃を使うタイミング（中盤）

「乱れ撃ち」や「サイドワインダー」などの威力の高い攻撃は、敵のターゲットをとってしまいやすい。連携の前後やターゲットが固定されていない戦闘開始時、前衛が「挑発」を使えないときは使用を避けよう。サポ忍なら「空蝉の術」、サポ侍なら「心眼」を使用するのも忘れずに。

釣り役は戦闘解除しよう（終盤）

狩人の強みは戦闘を解除しても遠隔攻撃で戦闘に参加できること。もし釣り役をしているなら敵のHPが減ってきたら戦闘を解除して、いつでも釣りに行けるようにしよう。武器をしまう時間を節約できる。ただし、WSは使えなくなるので連携に参加しているときは注意すること。

低レベル時は片手剣のWSを使おう

狩人のWSは命中率が低いものが多く、連携に組み込みにくい。レベル13で「ピアシングアロー」や「スプリットショット」を覚えるまでは片手剣の「ファストブレード」や「バーニングブレード」を使おう。片手剣のスキルはDと低いがレベル10で覚える「物理命中率アップ」の効果もあり、十分な戦力となる。



◀サポ戦ならレベル19で「レッドロータス」を使えるようになる。連携の幅が広がるだろう。

「乱れ撃ち」を使ってはいけない場面

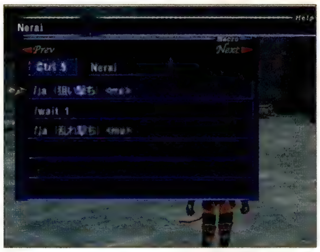
全弾ヒットしたときのダメージとTPの溜まりが気持ちがいい「乱れ撃ち」。しかし、敵が溜まるTPはこちらが溜まったTP+3となっているため、こちら以上に敵のTPが溜まってしまう。敵が特殊技を使って前衛がダメージを受けたり「空蝉の術」などの効果をはずされたときなどに使用すると、連続で特殊技を使われてパーティに被害を与えてしまうのだ。



◀敵を釣るときに「乱れ撃ち」を使用するとターゲットがはがれなくなるのでさけるように。

Lv1～ 「狙い撃ち」の使いどころを知る

飛命をアップさせるだけでなく、どのような距離で遠隔攻撃を行っても適正距離の命中率となる効果をもつ「狙い撃ち」。WSや「乱れ撃ち」、「イーグルアイ」などの必ず命中させたい攻撃の前に使用するのが基本だが、効果はあくまで命中率にしか影響しない点に注意したい。ダメージは距離による補正を受けてしまうことを覚えておこう。



◀「狙い撃ち」と「乱れ撃ち」のリキャストは同じ5分。1つのマクロにまとめてしまうのも手だ。

Lv30～ 一撃必殺の威力を秘める「乱れ撃ち」

与えるダメージもTPも高い豪快なアビリティ。アビリティ使用後の1発目の遠隔攻撃が複数回ヒットとなり、レベル30で4回、レベル75になると実に6回もヒットする可能性がある。しかし、必ず複数回攻撃するわけではなく、攻撃回数が消化するか攻撃がはずれた時点で「乱れ撃ち」は終了。「狙い撃ち」などで飛命を上げ、遠隔攻撃の命中率を上げて使用しよう。

◆「乱れ撃ち」のシステム

「乱れ撃ち」使用後に遠隔攻撃
↓
命中判定 → はずれるor攻撃回数消化 →「乱れ撃ち」終了
↓
命中 → 次の判定へ（命中判定に戻る）
攻撃が命中したぶんのダメージを与え、TPが溜まる

※ 攻撃回数はレベル30で4回、レベル50で5回、レベル75で6回

Lv40～ 「影縫い」は強敵との戦いに威力を発揮

HNMを含め、ほとんどの敵に有効な「バインド」効果をもつアビリティ。効果時間は30秒で、AFの「ハンターブレーサー」を装備すると効果時間が40秒に延長される。敵が「百烈拳」や「連続魔」などの強力なアビリティを使用したときなどに「影縫い」で足止めをして逃げるなどの戦法が有効だ。ただし、ダメージを与えると効果が消えるので注意しよう。

◆「影縫い」用マクロの一例

```
/equip hands ハンターブレーサー
/p <stnpc>に影縫いします<call2>
/ja 影縫い <stnpc>
/p ★<lastst>に影縫い!★
```

先に「影縫い」を実行する相手を宣言することで攻撃をされて効果が切れるのを防ぐ。仲間が攻撃を中断したことを確認したら「影縫い」を使おう。

Lv45～ 遠隔攻撃に特化する「ベロシティショット」

遠隔攻撃の間隔を短縮し、さらに攻撃力も上がるという狩人待望のアビリティ。近接攻撃の間隔が長くなり攻撃力も下がってしまうが、命中率までは下がらない。まったくダメージを与えられなくなるわけではなく、遠隔攻撃と交えて使っていける。なお、効果時間と再使用時間が同じなので、つねに「ベロシティショット」の効果を発動させておこう。



◀戦闘中に使用するマクロに「ベロシティショット」の再使用時間を表示させれば効果が切れるタイミングがわかる。

Lv51～ 貴重な矢弾に有効な「エンドレスショット」

使用したあとに次の遠隔攻撃の矢・弾を消費しなくなるアビリティ。戦績で交換できる貴重な矢・弾を撃つ前に使用するのが基本的な使い方だ。ほかにもGenbuやSeiryuといった四神と呼ばれるHNMを弱体化する貴重な投てき武器「北極の風」「南極の風」「アフェリオット」「ゼファー」を投げる前に使用し、それらを消費せずに投げることもできる。

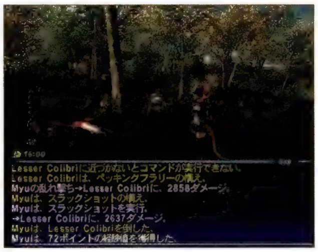
◆「エンドレスショット」用マクロの一例

```
/ja エンドレスショット <me>
/recast エンドレスショット
/psych motion <st>
/equip ammo 黄金銃士制式ボルト
```

アビリティの発動を確認したらstで誰かを選択。その時点で初めて稀少な矢・弾に持ち替える。アビリティが発動しなかったらキャンセルすればいい。

Lv55～ 強力なWSサイスラを習得

俗にサイスラと称される狩人の象徴的WS「サイドワインダー」と「スラッグショット」を習得する。この2つのWSはすさまじい威力を誇るが命中率が低い。どちらもTPによる修正が命中率修正となので、TPを150程度まで溜めてから撃つのがオススメ。狩人はTPを溜めるのが早いジョブなので、150まで溜めてもほかの前衛に遅れをとることはないだろう。



◀通常の遠隔攻撃の5倍に相当するダメージが出る。D値が高い銃だと、とんでもないダメージになるのだ。

Lv66～ 威力と命中率のバランスがいいWSアーチ&ヘヴィ

「アーチングアロー」と「ヘヴィショット」はサイスラよりも威力は低いもののダメージは十分。右表に示すWSと光連携を狙っていくが、注目したいのは狩人のミシックWSだ。このWSを習得すれば、「トゥルーフライト」→「乱れ撃ち」→「ヘヴィショット」という1人光連携も可能になる。チャンスがあれば狙ってみよう。

◆光連携のオススメWS

武器	WS	使用ジョブ&Lv情報
格闘	双竜脚	モンク65／からくり士75
短剣	シャークバイト	シーフ66／踊り子68
片手剣	サベッジブレード	ナイト68／青魔道士70／戦士73／赤魔道士73／暗黒騎士75／コルセア75
両手剣	スピンスラッシュ	暗黒騎士66／ナイト69
両手斧	キングズジャスティス	戦士ミシック
射撃	トゥルーフライト	狩人ミシック

「アシッドボルト」の効果

防御力ダウンの効果で重宝される「アシッドボルト」。クロスボウを使うならこの矢・弾の特性をキッチリと知っておこう。まず、風属性に耐性がある敵には入りにくいということ。具体的にはロック族、コリブリ族、プーク族、マムージャ族などだ。これらの敵と戦うときは最初の1発で効果が発動しなければ、ほかの矢・弾に変更しよう。

もう1つ重要な効果がある。それはクロウラー族の「コクーン」やクラブ族の「シザーガード」などの防御力アップの効果を上書きできるということだ。「ディスペル」などを使えない状況だと特に重要なので、これらの技の使用を確認したら、すぐに「アシッドボルト」で攻撃する習慣をつけておきたい。

「エンドレスショット」に使用したい矢・弾

コンクェストの戦績で交換できるような強力な矢・弾は多くの戦績との交換で1本しかもらえない。そのため、「エンドレスショット」を使うことが前提となっている。弓では「警護隊士制式魔法矢」がすべての矢のなかで最高のD値を誇り、飛命＋40というすばらしい性能をもっている。ボウガンは1種類しかないものの、弓と同じく最高性能のボルトなので使っていきたい。

「ヘヴィシェル」は「カルバリン」専用の弾。狩人なら一度は撃ってみたいこの弾丸を落とすのは、西アルテパG－11付近に砂塵のときのみ出現するサソリ族のHNM、King Vinegarroon。その実力は同じサソリ族のSerket以上。ごく一部の狩人しか手に入れることができない幻の弾丸なのだ。

◆「エンドレスショット」を使用したい矢・弾

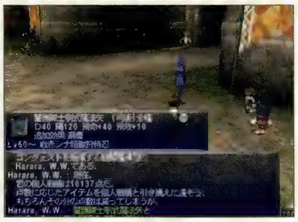
種類	名前	性能
弓	王国大騎士制式火矢Ⓔ(サンドリアランク7)	Lv60 D10 隔50 飛命＋10 飛攻＋20 追加効果:火ダメージ
弓	警護隊士制式魔法矢Ⓔ(ウィンダスランク7)	Lv60 D40 隔120 飛命＋40 飛攻＋10 追加効果:麻痺
クロスボウ	黄金銃士制式ボルトⒺ(バストゥークランク7)	Lv60 D60 隔140 飛命＋10 飛攻＋20
銃	ヘヴィシェルⓇⒺ	Lv75 D99 隔360 飛命－15 飛攻＋20



教えて! 狩人の魅力

強力な火力とさまざまな矢・弾を扱える楽しみ

火力についてはいうに及ばず。使いこなすのは難しいですが、最強クラスの火力を扱うのは気持ちがいいものです。ほかには敵にあわせて遠隔武器を使いわけられると狩人はさらに楽しくなっていきます。竜騎士がいるなら、防御力ダウンは「アンゴン」にまかせて銃で火力アップ。HNMなどの強敵と戦うときは、麻痺率が非常に高い弓術の矢・弾「パラリシスアロー」を撃つなど工夫してください。

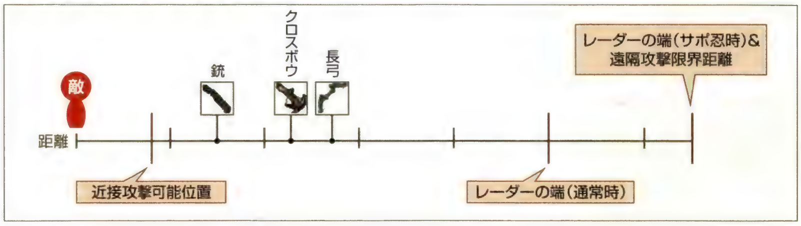


◀「警護隊士制式魔法矢」にも高い麻痺効果があるが、WSでは効果を発揮しないので注意。

能力考察1 遠隔攻撃の性能が発揮できる適正距離

狩人を志すなら、必ず知っておかなければならないのが、遠隔攻撃の適正距離だ。もっとも近距離で威力を発揮するのが銃で、近距離攻撃が当たるギリギリまで近づいてもダメージは4〜5%ほどしか下がらない。ボウガンと長弓は近接攻撃可能位置まで近づくと10〜15%もダメージが落ちるので「ベロシティショット」を使って適正距離から攻撃するのも手だ。

◆装備武器による適性距離の違い



能力考察2 マシンホリボル&トゥルーフライト装備

マシンホリボルとは、間隔が130と圧倒的に短い「マシンボウ」の特性を利用し、「ホーリーボルト」の追加ダメージで攻撃するスタイルだ。追加ダメージは敵対心を高めないため、敵のターゲットをとりにくい。「ホーリーボルト」の追加ダメージはMNDが高いほど大きいため、可能なかぎり装備でMNDを上げ、飛命は食事で底上げしよう。

また、このスタイルで戦うならミシックWSの「トゥルーフライト」も活用したい。このWSのダメージは武器のD値などに影響せず、威力は魔法攻撃力とAGI、レジスト率は魔法命中が関係しているのだ。つまり、D値が低い「マシンボウ」であっても装備次第でダメージが見込める。なお、「トゥルーフライト」は必ず命中し、湾曲連携の締めや光連携も可能だ。

◆マシンホリボルの重要装備

ライトスタッフorアポロスタッフ



「ホーリーボルト」と「トゥルーフライト」の威力やレジスト率が大きく上昇する。

光輪の帯



曜日や天候が光に関係するとき、そのボーナスを必ず得られる。つねに天候が光のテメナスでは特に有効な装備だ。

◆ホーリーボルト&トゥルーフライト用厳選装備

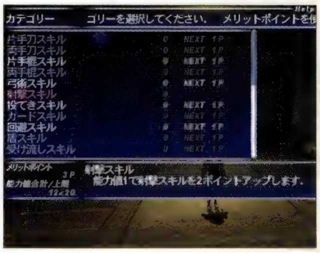
部位	Lv	名称	性能	おもな入手方法
頭	50	ストームツッケットⓇⒺ	防15 命中+4 魔法命中率+2	[ア]賢哲王暗殺作戦:???ヘッドウェア
	71	ハバロヘッドギアⓇⒺ	防21 INT+2 MND+2 CHR+2 魔法命中率+2 魔法攻撃力アップ+2	[BF]不滅の邪神
	73	スカウトベレーⓇⒺ	防24 HP+15 MND+4 敵対心−3 リサイクル	[他]デュナミスージュノ
	75	SCベレー+1ⓇⒺ	防25 HP+15 MND+5 敵対心−4 リサイクル	[修]スカウトベレーを修復
	75	デナリボンネットⓇⒺ	防21 AGI+4 MND+4 攻+3 回避+3 ヘイスト+4% コンビネーション:命中+	[ア]ナイズル島100層のHNM
首	48	約束バッジ	防3 HP+10 MND+5	[ク]ウィンダス:ヤクソク
	65	ルテナンゴルジェⓇⒺ	命中+4 魔法命中率+2 敵対心−1	[交]アトルガン:中尉
	73	フェイストルクⓇⒺ	MND+5 格闘スキル+7 射撃スキル+7	[敵]ル・メトの園:Jailer of Faith
胴	73	クリムゾンスケイルⓇⒺ	防52 HP+40 MP+40 INT+10 MND+10 被ブレスダメージ−10%	[合]錬金術師範・要解呪
	75	麒麟大袖Ⓡ	防52 MP+30 STR+10 DEX+10 VIT+10 AGI+10 INT+10 MND+10 CHR+10 耐光+50	[敵]ル・アビタウ神殿:Kirin
	75	デナリジャケットⓇⒺ	防43 HP+25 AGI+10 攻+9 飛攻+9 モクシャ+3 コンビネーション:命中+	[ア]ナイズル島80層のHNM
両手	27	デボティーミトン+1	防6 MP+9 INT−3 MND+6	[合]裁縫皆伝HQ
	70	トードミトンⓇⒺ	防16 HP+20 魔法攻撃力アップ+3 レジストチャーム効果アップ	[敵]マムーク:Iriri Samariri
	71	スカウトブレーサーⓇⒺ	防14 HP+13 AGI+5 回避+7 敵対心−2	[他]デュナミスーウィンダス
	74	HTブレーサー+1ⓇⒺ	防14 HP+10 DEX+6 AGI+6 乱れ撃ち効果アップ 影縫い効果アップ	[修]ハンターブレーサーを修復
	75	デナリリストⓇⒺ	防17 STR+4 MND+4 攻+6 回避+6 被ダメージ−2% コンビネーション:命中+	[ア]ナイズル島60層のHNM
両脚	56	ハンターブラッカエⓇⒺ	防27 HP+15 MND+5 狙い撃ち効果アップ	[AF]クロウラーの巣(Treasure Coffer)
	71	ニミュエタイツⓇⒺ	防28 CHR+8 耐光+20 攻+4 魔法攻撃力アップ+4	[BF]不敗の大帝
	74	HTブラッカエ+1ⓇⒺ	防32 HP+15 AGI+5 MND+5 敵対心−3 狙い撃ち効果アップ	[修]ハンターブラッカエを修復
	75	デナリケックスⓇⒺ	防35 DEX+3 AGI+3 命中+3 飛命+3 回避+3 魔法攻撃力アップ+3 魔法命中率+3 コンビネーション:命中+	[ア]ナイズル島40層のHNM
両足	74	HTソックス+1ⓇⒺ	防16 HP+10 DEX+6 AGI+6 回避+5 スカベンジ効果アップ	[修]ハンターソックスを修復
	75	朱雀脛当ⓇⒺ	防30 MND+15 耐火+50 被物理ダメージ:ブレイズスパイク	[敵]ル・オンの庭:Suzaku
	75	デナリゲマッシュⓇⒺ	防15 STR+3 INT+3 MND+3 命中+5 魔法命中率+3 コンビネーション:命中+	[ア]ナイズル島20層のHNM
	75	八竜脛当Ⓡ	防30 AGI+10 回避+5 残心効果アップ コンビネーション:ストアTP+	[敵]ワジャーム樹林:Tinnin
腰	70	ソーシックローブⓇⒺ	防5 INT+4 MND+4 満月:MP+20 INT+6 MND+6	[敵]ジャグナー森林(S):Vulkodlac
	71	光輪の帯ⓇⒺ	防7 光曜日／光属性天候の力を常に受けられる	[ク]タブナジア:古の秘術
	70	スカウトベルトⓇⒺ	防4 AGI+5 飛命+7 飛攻+7	[他]デュナミスーブブリム・バルクルム・クフィム
	75	クサイサッシュⓇⒺ	防4 INT+5 MND+5 サルベージ:魔法攻撃力アップ+2 青魔法スキル+3	[ア]青の症例:???サッシュ
背	50	グラマリーケープ	防2 魔法命中率+1 魔法防御力アップ+2	[ク]タブナジア:誠実なる予告を
	55	王国軍マントⒺ	防9 STR+2 MND+2	[交]サンドリアランク6
耳	35	ドローンイヤリング	AGI+3 耐風+6	[合]裁縫名取HQ(彫金見習)
	47	モルダバイトピアスⓇⒺ	魔法攻撃力アップ+5	[敵]オンゾゾの迷路:Mysticmaker Profblix
	67	親交のピアス	MND+2 耐火+11 耐水+11	[合]彫金皆伝HQ
	72	電界の耳ⓇⒺ	MND+2 魔法防御力アップ+2 マジックバーストダメージボーナス	[ク]ジュノ:世界に在りて君は何を想うのか?
	75	ノーヴィオピアスⓇ	魔法攻撃力アップ+7	[交]Yurim:溺愛の情念
指	50	バルラーンリングⓇⒺ	魔法命中率+4 アサルト:INT+4 MND+4 CHR+4 リフレシュ	[ミ]戴冠の儀
	70	インセクトリングⓇⒺ	魔法命中率+2 レジストポイズン効果アップ レジストサイレス効果アップ レジストウィルス効果アップ	[敵]エジワ羅洞:Chigre
	72	サファイアリング	MND+4 耐水+9	[合]彫金師範
	72	親交の指輪	MND+5 耐水+10	[合]彫金師範HQ
	72	エメラルドリング	AGI+4 耐風+9	[合]彫金師範
	72	俊足の指輪	AGI+5 耐風+10	[合]彫金師範HQ
	74	アクアリング	防3 STR+2 DEX−2 MND+5	[合]彫金師範
	74	ブリーズリング	防3 VIT+2 AGI+5 INT−2	[合]彫金師範
	75	オメガリングⓇⒺ	INT+3 MND+3 CHR+3 魔法命中率+3	[交]闇血のアンプル15000

◇能力考察3◇ 敵やプレイスタイルに合わせた飛命の確保

飛命はスキル200以上で、200+(武器スキル−200)×0.9+AGI×0.5に装備の飛命を足すと、だいたいの値が計算できる。これに物理命中率アップ(レベル70で48)と食事などの効果を足した数値が400～420ほどもあれば、メリットポイントで戦う敵くらいなら問題なく攻撃が当たるだろう。

しかし、それはあくまで適正距離で戦った場合にかぎられる。遠隔攻撃の命中率は94～95%ほどまで上がるが、この数値に届くギリギリの飛命しかないと、適正距離からはずれたら命中率が落ちてしまうのだ。近距離攻撃も行うなら、飛命を高めに確保しておくこと。

なお、シーフタイプの敵やHNMと呼ばれる強力な敵は回避率が高い。特にHNMと戦うときは飛命を500くらいまで上げて挑もう。



◀メリットポイントを射撃にふれば、飛命中もアップする。8段階まで上げれば飛命+14に相当するのだ。

◇能力考察4◇ 飛攻アップを狙う食事

近接攻撃と同じとすると、飛攻は武器スキル+STR×0.5+8で割り出せる。すると、レベル75でSTRを100まで上げると飛攻は327、弓術や射撃スキルを8段階まで上げていると飛攻は343と考えられるのだ。この数値だと飛攻を20%上げても上限75に届かないため、「クァールサンド」などがオススメ。

ただし、吟遊詩人に「猛者のメヌエット」を重ねがけしてもらうと飛攻は100ほど上昇するため、上限90以上の食事を食べたい。

◆飛攻が上昇するオススメの食事

名称	数	効果時間	効果
ヒラメのムニエル	1	3時間	DEX+6 MND−1 飛命+15 飛攻+14%(上限25) 特殊効果:敵対心マイナス
シシケバブ	12	30分	STR+6 VIT−2 INT−2 攻+20%(上限70) 飛攻+20%(上限70)
クァールサンド	12	30分	STR+5 AGI+1 INT−2 hHP+1 MP+10 攻+20%(上限75) 飛攻+20%(上限75) 特殊効果:レジストスタン レジストスリープ
イエローカレー	1	3時間	HP+20 STR+5 AGI+2 INT−4 hHP+2 hMP+1 攻+20.5%(上限75) 飛攻+20.5%(上限75) レジストスタン レジストスリープ (4人以上のパーティ時は効果アップ)
バイソンステーキ	1	3時間	STR+6 AGI+1 INT−3 攻+18%(上限90) 飛攻+18%(上限90) 特殊効果:リザードキラー
アラビアータ	12	30分	HP+17%(上限140) STR+5 VIT+2 INT−7 攻+22%(上限90) 飛攻+22%(上限90) 特殊効果:レジストスリープ+8 ストアTP+6
ラビットパイ	12	30分	STR+5 VIT+5 INT−2 攻+25%(上限100) 飛攻+25%(上限100) 防+25%(上限100)
レッドカレー	1	3時間	STR+7 AGI+1 INT−2 HP+25 hHP+2 hMP+1 攻+23%(上限150) 飛攻+23%(上限150) 特殊効果:レジストスリープ デーモンキラー(4人以上のパーティ時は効果アップ)

◇メリットポイント◇ 攻撃間隔を短縮するスキルを優先する

遠隔攻撃にヘイストの効果がある「スナップショット」は、5段階まで上げると10%ものヘイスト効果がある。「ベロシティショット」と合わせると、20%を超えるヘイスト効果が実現できるのだ。ステータスではSTRとAGIを優先的に上げたいが、「ホーリーボルト」の威力を上げるためにMNDを強化するのもいい。



◀盾ジョブのレベルを上げないなら、敵対心−を上げておいて損はない。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★	HP／MP	HP上限
★★	ステータス	STR
★★	ステータス	AGI
★	ステータス	MND
★★	戦闘スキル	弓術スキル
★★★	戦闘スキル	射撃スキル
★★	その他	敵対心−

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★	スカベンジ使用間隔	−10秒
★	カモフラージュ使用間隔	−10秒
★	狙い撃ち使用間隔	−10秒
★★	エンドレスショット使用間隔	−6秒
★★★	ラピッドショット確率	+1%

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★	アビ	ステルスショット	次の攻撃による敵対心を下げる。使用間隔5分	敵対心−10
★★	アビ	フラッシーショット	次の攻撃による敵対心を上げて、レベル差補正をカットする。使用間隔20分	使用間隔−2分30秒
★★★	特性	スナップショット	遠隔攻撃の攻撃間隔が減少する	遠隔攻撃にヘイスト+2%
★	特性	リサイクル	矢・弾を消費せずに遠隔攻撃できることがある	発動確率+5%

グループ2はメインにするコンテンツによって変わる

「フラッシーショット」の再使用時間は1段階で20分、5段階でも10分と長い。HNMなどの強敵に対して有効なアビリティなので、2～30分以上戦闘する敵と戦う機会が多くないなら1段階で問題ない。「ステルスショット」は使用間隔が5分と短く、「乱れ撃ち」などとも併用できて便利だが、1段階では敵対心マイナスは10と少な目。通常の狩りにも有効なアビリティなので、使用するなら3～4段階までメリットポイントで強化しておきたい。

◆グループ2のアビリティ解説

ステルスショット

「乱れ撃ち」やWSや、「フラッシーショット」時に使用するのが基本。1段階で敵対心−10、5段階で敵対心−50まで上昇する。

フラッシーショット

次の遠隔攻撃や遠隔WSのレベル差補正が無視される。HNMなどのレベルの高い敵に対して大ダメージが狙えるアビリティだ。

SAM　SAMURAI

侍

両手刀の無二の使い手であり、TPをすばやく溜めるアビリティとジョブ特性を備えるアタッカージョブ。WSや連携を連発し、短時間で多くのダメージを与えることができる。

取得クエスト

1. ノーグK−8にいるJaucribaixと話す
2. ノーグI−7のRanemaud、I−8のAekaと話し、「神木の新芽」と「東方の古鉄」を入手
3. コンシュタット高地D−8の「???」に「東方の古鉄」をトレードし、出現するボム族のForgerを倒して「ボムの卸し鉄」を入手
4. 聖地ジ・タL−9の「???」に「まさかり」をトレードし、出現する樹人族のGuardian Treantを倒す。その後「???」に「神木の新芽」をトレードして「聖地の木の枝」を入手
5. ノーグK−8にいるJaucribaixに「ボムの卸し鉄」と「聖地の木の枝」を渡す。地球時間で3時間経過後に、再度話す



特徴　TPを溜めやすくWSを連発できる

ジョブ特性「ストアTP」のおかげで一度に溜まるTPが多く、さらにアビリティの「黙想」で好きなときに100以上のTPを得られる。この"TPの溜まりやすさ"こそが侍の特徴だ。また、SPアビリティ「明鏡止水」やアビリティ「石火之機」を使うと、WSの消費TPを100にできる。これによりWSを連発したり、1人で連携を繰り出すことも可能となっている。



▲「八双」と「星眼」を使いわけることで、攻撃強化モードと回避強化モードを切り替えられるのも特徴。

装備品　STRとTPの溜めやすさを強化

侍の最大のダメージ源はWSにある。そのため通常攻撃時は命中やストアTP、ヘイスト効果を重視して、より早くTPを溜められるようにしよう。そしてWS時はSTRを上げられる装備に着替えて、WSのダメージアップを図るのだ。ただし、命中が十分足りているときや強力なWSのないレベル60未満では、攻撃を上げる装備も用意しておくといい。

◆装備の指針

- 命中を上げられる装備
- STRを上げられる装備
- ヘイスト効果のある装備
- ストアTPを上げられる装備
- 攻撃を上げられる装備

サポートジョブ　レベル上げでは戦士とシーフがあればOK

パーティで必要とされるサポは戦士、シーフ、忍者の3つ。戦士はおもにサポシが有効になるレベル60まで、シーフは「不意だま」が使えるレベル60以上、そして忍者は「空蝉の術：弐」が使えるレベル74以上で役に立つ。

また、溜まりやすいTPを活かして回復や補助が行える踊り子もオススメのサポートジョブ。上げておけばソロでの活動が楽になるはずだ。



▲「サイドワインダー」が使えるサポ狩や「ジャンプ」が使えるサポ竜も悪くない。ただし、レベル上げで必要となることはないだろう。

戦士　通常攻撃のダメージを底上げ

WSが強くないレベル60未満では、攻撃力を上げてダメージを全体的に上昇させたい。その点で「バーサク」や「物理攻撃力アップ」のあるサポ戦は、ダメージの底上げに最適といえるのだ。また「星眼」＋「心眼」を使えば、ある程度の攻撃をよけられるため、「挑発」と組み合わせて臨時の盾役を担うこともできる。

シーフ　「不意だま」WSを使えるレベル60以降の定番

レベル60以降に習得する「七之太刀・雪風」や「八之太刀・月光」などは1回攻撃で威力が高く、サポシで使える「不意だま」と組み合わせることで、ターゲットを受けることなく敵に大ダメージを与えられる。レベル上げのほか、BF戦やNM戦など明確な盾役がいる状況では、もっとも安定したダメージを出せるサポだろう。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
B	−	C	C	C	D	E	E	D

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	−	−	−	−	−	−
武器	短剣	E	−	−	−	−	−
武器	片手剣	C+	−	−	−	−	−
武器	両手剣	−	−	−	−	−	−
武器	片手斧	−	−	−	−	−	−
武器	両手斧	−	−	−	−	−	−
武器	両手鎌	−	−	−	−	−	−
武器	両手槍	B−	−	−	○	−	−
武器	片手刀	−	−	−	−	−	−
武器	両手刀	A+	○	○	○	○	○
武器	片手棍	E	○	−	−	−	−
武器	両手棍	−	−	−	−	−	−
武器	弓術	C+	−	−	−	○	−
武器	射撃	−	−	−	−	−	−
武器	投てき	C+	−	−	−	−	−

種類	スキル名	適性
防御	ガード	−
防御	回避	B+
防御	盾	−
防御	受け流し	A
魔法	神聖魔法	−
魔法	回復魔法	−
魔法	強化魔法	−
魔法	弱体魔法	−
魔法	精霊魔法	−
魔法	暗黒魔法	−
魔法	召喚魔法	−
魔法	青魔法	−
魔法	忍術	−
魔法	歌唱	−
魔法	弦楽器	−
魔法	管楽器	−

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	明鏡止水	TPが300%になり、WSの消費TPが100になる	30秒	2時間
5	アビ	護摩の守護円	範囲内のパーティメンバーにデーモンキラーの効果を与える	1分	10分
5	特性	レジストブライン①	暗闇に対して、少し耐性を得る	常時	−
10	特性	ストアTP①	ストアTPが10上昇する	常時	−
15	アビ	心眼	物理攻撃、遠隔攻撃、複数回攻撃を回避する	30秒	1分
20	特性	残心①	近接攻撃をミスした際、再度攻撃することがある	常時	−
25	アビ	八双 ※1	両手武器装備時に攻撃間隔約−10%、命中+10、STR+4〜10の効果を得る(※2)。魔法の詠唱時間と再詠唱時間が1.5倍に延長	5分	1分
25	特性	レジストブライン②	暗闇に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
30	アビ	黙想	2秒ごとにTPが20%ずつ増えていき、合計で100%溜まる(サポ侍のときはTPが60%溜まる)	−	3分
30	特性	ストアTP②	ストアTPが15上昇する	常時	−
35	アビ	星眼 ※1	両手武器装備時に「心眼」の使用間隔が30秒になる。心眼で攻撃を回避しても効果が継続することがあり、近接攻撃に対してカウンターで反撃することがある。魔法の詠唱時間と再詠唱時間が1.5倍に延長	5分	1分
35	特性	残心②	近接攻撃をミスした際、再度攻撃することがある(確率アップ)	常時	−
40	特性	デーモンキラー	デーモン系の敵をひるませることがある	常時	−
45	特性	レジストブライン③	暗闇に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
50	特性	ストアTP③	ストアTPが20上昇する	常時	−
50	特性	残心③	近接攻撃をミスした際、再度攻撃することがある(確率アップ)	常時	−
60	アビ	石火之機	次のWSの消費TPが100になる	1分	5分
65	特性	レジストブライン④	暗闇に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
65	特性	残心④	近接攻撃をミスした際、再度攻撃することがある(確率アップ)	常時	−
70	特性	ストアTP④	ストアTPが25上昇する	常時	−
メ	アビ	士気昂揚	標的のパーティメンバーに自身の100を超えたぶんのTPを分け与える	−	15分
メ	アビ	峰打ち	敵を両手刀で強打して、スタンと悪疫状態にすることがある	−	15分
メ	特性	意気衝天	「残心」による攻撃が当たると、TPが多く溜まる	常時	−
メ	特性	正正堂堂	敵の正面からWSを撃つと、ダメージにボーナスを得る	常時	−

※1「八双」と「星眼」の効果を同時に得ることはできず、あとに使ったアビリティの効果のみが残る
※2 STRの上昇値は「侍のレベル÷8+1」(端数は切り捨て)。レベル75ならSTR+10、レベル37ならSTR+5となる

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
短剣	2	5	ワスプスティング	追加効果:毒
短剣	16	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
短剣	28	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
短剣	40	100	バイパーバイト ※1	2倍撃、追加効果:毒
短剣	50	125	サイクロン ※1	必中、風属性、範囲
短剣	56	150	エナジースティール	MP吸収
短剣	63	175	エナジードレイン ※1	MP吸収
片手剣	1	5	ファストブレード	2回攻撃
片手剣	10	30	バーニングブレード	必中、火属性
片手剣	18	50	レッドロータス ※2	必中、火属性
片手剣	26	75	フラットブレード	追加効果:スタン
片手剣	35	100	シャインブレード	必中、光属性
片手剣	44	125	セラフブレード ※2	必中、光属性
片手剣	52	150	サークルブレード	範囲攻撃
片手剣	57	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
片手剣	64	200	ボーパルブレード ※2	4回攻撃

武器	Lv	スキル	名称	効果
両手槍	1	5	ダブルスラスト	2回攻撃
両手槍	10	30	サンダースラスト	必中、雷属性
両手槍	24	70	ライデンスラスト ※3	必中、雷属性
両手槍	34	100	足払い	追加効果:スタン
両手槍	51	150	ペンタスラスト	5回攻撃
両手槍	56	175	ボーパルスラスト	1回攻撃
両手槍	75	240	インパルスドライヴ	2回攻撃
両手刀	1	5	壱之太刀・燕飛	2回攻撃
両手刀	9	30	弐之太刀・鋒縛	追加効果:スタン
両手刀	23	70	参之太刀・轟天	雷属性
両手刀	33	100	四之太刀・陽炎	火属性
両手刀	49	150	五之太刀・陣風	2回攻撃、風属性
両手刀	55	175	六之太刀・光輝	光属性
両手刀	60	200	七之太刀・雪風	追加効果:暗闇
両手刀	65	225	八之太刀・月光	追加効果:静寂
両手刀	70	250	九之太刀・花車	追加効果:麻痺
両手刀	レ	−	零之太刀・回天	1回攻撃
両手刀	ミ	−	十之太刀・乱鴉	3回攻撃

武器	Lv	スキル	名称	効果
片手棍	2	5	シャインストライク	必中、光属性
片手棍	16	40	セラフストライク	必中、光属性
片手棍	28	70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン
片手棍	40	100	スターライト	MP回復
片手棍	50	125	ムーンライト	MP回復
片手棍	56	150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン
片手棍	63	175	トゥルーストライク	クリティカル
片手棍	75	200	ジャッジメント	1回攻撃
弓術	1	5	フレイミングアロー ※4	火属性
弓術	14	40	ピアシングアロー ※4	1回攻撃
弓術	28	80	ダリングアロー ※4	追加効果:INTダウン
弓術	57	175	サイドワインダー ※4	4倍撃、命中率低い
弓術	レ	−	南無八幡	1回攻撃

※1 サポ「赤シ吟狩忍踊」時のみ使用可能
※2 サポ「戦ナ暗青」時のみ使用可能
※3 サポ「戦ナ竜」時のみ使用可能
※4 サポ「狩」時のみ使用可能

TIPS 両手刀以外のWSも覚えておくと役立つ

レベル上げだと両手刀以外のWSを使うことは少ないが、それ以外の場面ではほかの武器のWSが役立つこともある。まず短剣の「サイクロン」は両手刀にはない必中&範囲攻撃のWSなので、弱い敵を一掃するときやチゴー族を確実に仕留めるのに最適。また両手槍の「ペンタスラスト」や弓術の「サイドワインダー」は、突撃属性に弱い敵が相手なら、両手刀のWSを超えるダメージを叩き出すこともあるのだ。必須というわけではないが、スキル上げパーティなどに参加する機会があるなら、ほかの武器のWSも覚えてみるといい。



◀侍が装備できる高性能な両手槍や弓も存在する。できれば1つずつ持っておくといい。

戦い方　できるかぎり多くのWSと連携を繰り出そう

侍は攻撃力アップのアビリティやジョブ特性をもたないため、ほかのアタッカージョブに比べて通常攻撃のダメージが低くなりがち。その代わりTPはほかのジョブの1.5〜2倍以上溜まるので、それを活かして多くのWSを撃ち、ダメージを増やしていくことが大切だ。また、両手刀のWSは多様な連携を作り出せる。パーティメンバーのWSに合わせた連携や1人連携も狙って、ダメージを上乗せしよう。



◀連携をしないならTPが100溜まるたびにWSを撃つといい。TPを無駄に溜めすぎないように。

◆戦い方の一例

釣り → 序盤 → 中盤 → 終盤

釣り役になるなら弓を用意（釣り）
弓術スキルはC+と高くはないが、間隔の短い弓と矢を携帯しておけば釣り役を任されたときに役立つだろう。なお、敵に追いつかれたときのことを考えて、釣る前に「星眼」と「心眼」を使っておき、攻撃をよけられるようにしておくといい。

「八双」は切らさず使う（序盤）
盾役がほかにいる状況では、STRと命中を強化し、攻撃間隔を短縮できる「八双」を使いつづけるのがベスト。再使用時間は1分だが、効果は5分保つので、切れてから使えばいい。なお、使用するとわずかだが敵対心を上げる効果がある。

WSと連携で大ダメージを与える（中盤）
通常攻撃や「黙想」でTPを100以上に溜めたら、連携や単発WSなどを使っていこう。撃つタイミングは連携+MBやWSでトドメを刺せるときが望ましいが、「星眼」+「心眼」やサポ忍の「空蝉の術」で敵の攻撃をしのげそうなら、TPが溜まりしだい単発WSを撃っていってかまわない。

状況に合わせてアビリティを使用（終盤）
連携するためのTPが足りないときは「黙想」、TPが190ほど溜まったら「石火之機」で1人連携、敵のターゲットをとったら「星眼」+「心眼」、ほかにターゲットが移ったら「八双」、ピンチになったら「明鏡止水」というように、状況に合わせて適したアビリティを使っていこう。

スタン効果つきの「弐之太刀・鋒縛」

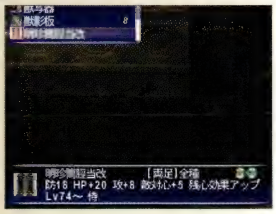
レベル9（スキル30）になると両手刀WS「弐之太刀・鋒縛」を習得できる。ダメージでは「壱之太刀・燕飛」に及ばないが、注目したいのは追加効果のスタン。当たりさえすれば大半の敵はスタンするので、敵の特殊技や魔法の詠唱を止めるときに重宝するのだ。ミスしないように命中を高めて使おう。



◀すぐに出せるように、命中アップ装備を着けてWSを撃つというマクロを作っておくといい。

「残心」で命中率が上がる？

「残心」による再攻撃は本来の命中率にかかわらず高確率で命中するため、本来ミスだった攻撃を当てられる＝命中率を底上げする効果があると考えられる。そのため、「残心」頼みで命中装備を減らし、そのぶん攻撃やヘイスト効果の上がる装備をしたり、命中の上がるスシ系を食べずに攻撃の上がる肉系を食べるという選択も悪くない。



◀レベル65以降は約40%の確率で「残心」が発動。一部の装備品で確率を上げることもできる。

Lv1〜　いきなり主力WS「壱之太刀・燕飛」を習得

レベル1で習得できる両手刀のWS「壱之太刀・燕飛」は、レベル60までに習得する両手刀WSのなかで1、2を争う威力を誇り、長い間、主力WSとして使うことになる。2回攻撃なので、攻撃と命中を上げた状態で使うとより大きなダメージを与えられるだろう。また、湾曲連携のトスと締めに使えるため、機会があれば右表のような連携を狙うといい。

◆燕飛を絡めたおもな湾曲連携

燕飛→燕飛
燕飛→バイパーバイトorダンシングエッジ（短剣）
燕飛→ファストブレードorボーパルブレード（片手剣）
臨or地（片手刀）→燕飛
燕飛→ハードスラッシュorシックルムーン（両手剣）
燕飛→シュトルムヴィント（両手斧）
ダブルスラストorスキュアー（両手槍）→燕飛
燕飛→スライスorナイトメアサイス（両手鎌）
ホットショット（射撃）→燕飛

Lv15〜　「心眼」で物理攻撃を確実に回避

「心眼」は1回だけ敵の単体物理攻撃（遠隔攻撃や特殊技を含む）を確実に回避するというアビリティ。効果時間30秒に対して再使用時間は1分で、範囲攻撃を受けると効果が消えるため、敵にターゲットされたのを確認してから使うこと。なお、「ブリンク」や「空蝉の術」の効果を上書きすることはできない。それらの効果が消えてから使うようにしよう。



◀効果中に通常の回避が成功すれば「心眼」は切れない。敵に狙われたら回避アップの装備をするのも有効だ。

Lv25〜　攻撃能力を大幅に上げる「八双」

両手武器装備時にかぎりSTRと命中を大幅に上昇させ、攻撃間隔を約10%も短縮できる「八双」。これを習得するレベル25からは、つねに「八双」の効果を受けた状態で戦うのが基本。効果が切れたら即座に使い直そう。デメリットとして魔法の詠唱および再詠唱時間が1.5倍に延長されるが、「空蝉の術」などサポの魔法を使うとき以外は気にしなくてOKだ。



◀魔法を使うときは「八双」のアイコンにカーソルを合わせて決定ボタンを押し、手動で効果を切ろう。

Lv30～ 「黙想」習得でさらにTPを溜めやすく!

「黙想」は使うとすぐにTPが20溜まり、以降2秒ごとに20ずつ、合計で100のTPを溜められるアビリティ。基本的に再使用可能になるたびに使えばいいが、TPが無駄にならないようにタイミングを計って使えば、よりWSの回数を増やせる。“TP200でWSを1回撃つより、TP100でWSを2回撃つ”を目標にして使用タイミングを調整するといい。

◆「黙想」の使用タイミング例

連携をする場合

黙想使用可能

- 自分も連携相手もTP100以上 → 連携したあとに黙想
- 自分のTPが足りず連携できない → 黙想でTPを溜めて連携
- 連携相手のTPが足りず連携できない → 単発WSを使ったあとに黙想

連携をしない場合

黙想使用可能

- 戦闘中 → 黙想してTPが100を超えしだいWS
- 非戦闘中でじきに次の戦闘が始まる → 戦闘開始まで温存
- 非戦闘中で次の戦闘まで時間がある → 黙想でTPを溜めておく

Lv35～ 「星眼」+「心眼」で回避能力が高まる

「星眼」を使うと「心眼」の使用間隔が効果時間と同じ30秒に短縮されるうえ、攻撃をよけても「心眼」の効果が消えなかったり、反撃したりできるようになる。ただし、「八双」とは併用できず、効果中は魔法の詠唱および再詠唱時間が1.5倍になるため、最大限に活用するなら右のような使いわけが肝心だ。



◀「星眼」+「心眼」だけで敵の攻撃をしのぐのは困難。サポ忍の「空蝉の術」もあれば、かなり耐えられる。

◆「八双」「星眼」「空蝉の術」の使いわけ

1. 「空蝉の術」を唱えておき「八双」の状態で敵を攻撃
2. 敵のターゲットを受けて幻影が残り1体になったら「八双」の効果を切る
3. 再詠唱可能なら「空蝉の術」を使用
4. 「空蝉の術」が再詠唱できないなら、幻影がすべて消えたあとに「星眼」→「心眼」の順に使う
5. 「空蝉の術」が再詠唱可能になるまで「心眼」でしのぐ
6. 「空蝉の術」が再詠唱可能になったら、「星眼」の効果を切って「空蝉の術」を詠唱
7. ターゲットがほかの前衛に移るまで「星眼」+「心眼」と「空蝉の術」でしのぐ
8. ターゲットがほかの前衛に移ったら「八双」を使う
9. 最初にもどる

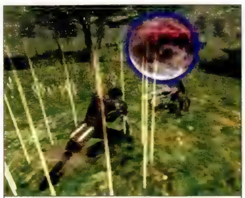
Lv60～ 「石火之機」と強力なWSで一気にパワーアップ!

レベル60を超えると、通称“雪月花”と呼ばれる強力なWS、「七之太刀・雪風」「八之太刀・月光」「九之太刀・花車」を習得していく。さらに、次のWSの消費TPを100にできる「石火之機」も習得でき、5分に一度は1人連携を繰り出せるようになるのだ。なお、雪月花はSTRに比例してダメージが上がるため、STRを強化する装備をそろえておくといい。

◆「石火之機」を使った1人連携の流れ



まずはTPを100以上に溜める。TP150ぐらいで「石火之機」を使っておいてもいい。



次の攻撃でTP200になるまで溜まったら1発目のWSを発動。当たればTPが100以上残る。



続けて2発目のWSを発動すれば、1人連携が成功! これでトドメを刺せればいうことなし。

「黙想」で溜まるTPを増やすには

AFの頭装備とレリックの両手装備には黙想効果アップという性能がついている。これらの装備を付けて「黙想」をすると、装備1つにつき溜まるTPが20～40増え、一度の「黙想」で最大160までTPを溜められるようになるのだ。これらの装備は「黙想」発動時のみ付けていればいいので、着替えを含めたマクロを用意しておくといいだろう。

◆黙想効果アップの装備品

部位	Lv	名称	入手方法
頭	60	明珍桃形兜ⓇⒺ	AFクエスト3「先代の遺品」
両手	73	早乙女筒籠手ⓇⒺ	デュナミスーバストゥークの戦利品

◆「黙想」用のマクロ例

```
/equip head 明珍桃形兜
/equip hands 早乙女筒籠手
/ja 黙想 <me>
/wait 1
/equip head ワラーラターバン
/equip hands 落人の籠手
```

両手刀は隔450が基本

両手刀にはおもに隔420、450、480の3タイプが存在するが、通常は侍の「ストアTP」と相性がいい隔450以上のものを選ぶのがオススメだ。ただし、隔450の両手刀のHQ品は隔が437に下がってTPの溜まりが悪くなる。もしTPが98や99など中途半端に溜まる場合は、NQに替えると解決することもある。

雪月花でアドリブ連携を狙え

高レベルになるとあらかじめ決めた順番で連携をすることは少なくなるが、ちょうど自分のTPが溜まっているときにパーティメンバーがWSを使う、という場面もあるだろう。そんなときにアドリブで連携を作り出せれば、連携ダメージの追加が見込める。チャンスがあれば積極的に狙っていこう。

◆レベル75でのおもなアドリブ連携

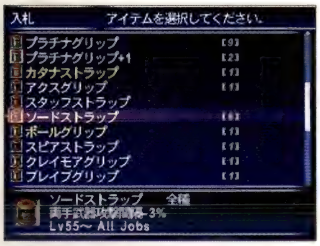
パーティメンバーのWS	→	侍のWS	連携属性
双竜脚	→	花車	光
夢想阿修羅拳	→	月光	闇
ダンシングエッジ	→	花車	重力
エヴィサレーション	→	月光	闇
ボーパルブレード	→	月光	振動
サベッジブレード	→	花車	光
ロイエ	→	雪風	硬化
ランページ	→	月光	振動
レイジングラッシュ	→	月光	分解
ギロティン	→	月光	分解
ペンタスラスト	→	雪風	炸裂
雲蒸竜変	→	花車	収縮
迅	→	花車	重力
雪風	→	月光	分解
月光	→	花車	核熱
花車	→	雪風	炸裂
スラッグショット	→	雪風	硬化
サベッジブレード→ディセバーメント ※	→	花車	核熱

※ 青魔道士が「ブルーチェーン」を使った場合のみ

能力考察1 ストアTPを強化してWSの回数を増やそう

高レベルではストアTPを上げる装備品が豊富にあり、意識的に強化することでTPを100溜めるのに必要な攻撃回数(以下、必要振り数)を少なくできる。そうすればWSを撃つ間隔が短くなり、結果的に短時間でより多くのダメージを与えられるようになるのだ。

必要振り数を減らすのに必要なストアTPは、右のように武器の隔によって異なる。未強化のときより必要振り数を1～2回減らすことを目標にストアTPを上げるといい。



◀グリップの「ソードストラップ」を付けると、武器の隔が短くなったぶん得られるTPも減るので注意。

◆武器の隔ごとの必要ストアTP

武器の隔	基本TP	必要振り数ごとの必要ストアTP			
		8回	7回	6回	5回
396	10.2	23	41	64	97
420	10.7	17	34	57	87
437	11.1	13	29	51	81
450	11.5	9	25	46	74
480	13	–	10	29	54

補足

レベル75で隔450の「破軍」を使う場合、未強化でもジョブ特性でストアTP+25(必要振り数7回)になっている。上の表を見るとストアTP+46にすれば必要振り数が6回に、ストアTP+74にすれば5回にできるとわかるはずだ。なお、命中やヘイスト効果も考慮して装備を選ぶと、ストアTP+40～55程度が達成できる範囲だろう。

◆装備以外のストアTP強化方法

方法	上昇値
レベル70以上で自動的にストアTPの効果アップ	+25
メリットポイントで「ストアTP効果」を強化	+2～+10
コルセアの「サムライロール」	+14～+50
「カルボナーラ」を食べる	+6

◆ストアTPを強化できるおもな装備品

部位	Lv	アイテム名	上昇値	
			ストアTP	STR
両手刀	75	布都御魂RE(隔480)	+8	–
	75	八八王R(隔480)	+2	–
両手槍	70	偃月刀(隔480)	+1	–
投てき	70	ホワイトタスラムR	+2	–
首	60	剣侠の首鎖	+1	+3
	74	アルマトルクRE	+2	–
胴	50	死武者腹当RE	+9	–
	70	八幡胴丸	+6	+8
	75	アスカルコラジンRE	+5	+5
	75	薄金腹巻RE	+6	+8
両手	70	八幡篭手	+8	+4
両脚	50	死武者佩楯	+6	–
	72	エンキドゥサブリガRE	+5	+4
	70	八幡袴	+3	–
	74	明珍板佩楯改RE	+4	+5
両足	70	野伏脚絆RE	+4	–
	70	八幡脛当	+5	+2
	75	薄金脛当RE	+7	–
背	60	仙道の外套	+1	–
耳	70	アッティラピアス	+1	–
	75	ブルタルピアスRE	+1	–
指	30	ラジャスリングRE	+5	+2~5
	49	エクフォリアリングR	+1	–

能力考察2 通常時とWS時の着替え装備を考える

TPをなるべく早く溜め、WSのダメージを大きくするためには、通常時とWS時で装備を使いわけることが不可欠。通常時はストアTPを始め、DEX、命中、攻撃、ヘイスト効果を上げ、WS時はSTRを重視する装備に着替えるのだ。注意したいのはWS時にストアTPを減らしすぎると、必要振り数が増えてしまうこと。右の例を参考に、ストアTPが不足しないような着替え装備を考えよう。



◀両手槍WSなど雪月花以外のWSを使うなら、STRより命中や攻撃を重視した方がいい場合も。

◆通常時とWS時の装備例 (レベル75&メリットポイントの「ストアTP効果」を5段階強化済みが前提)

隔450の武器で必要振り数6をめざす

部位	通常時	WS時
頭	ワラーラターバンRE	ワイバーンヘルム
首	剣侠の首鎖	剣侠の首鎖
胴	ホーバージョン	八幡胴丸
両手	ダスクグローブ	アルキオネウス腕輪
腰	スウィフトベルトRE	ウォーウルフベルト
両脚	バルバロッサゼレハRE	バルバロッサゼレハRE
両足	八幡脛当	フォースシューRE
背	フォーレージマント	スミロドンマント+1
耳	ブルタルピアスRE	ブルタルピアスRE
	ファウリングピアスR	ファウリングピアスR
指	ラジャスリングRE	ラジャスリングRE
	ウッズマンリング	フレイムリング
	STR+23 DEX+10 命中+26 攻撃+25 ヘイスト+15% ストアTP+12	STR+55 DEX+4 命中+8 ヘイスト+3% ストアTP+13

隔450の「破軍」や「ソボロ助弘」、「鬼丸」などを使うときにオススメの装備。安価にそろう赤字の装備さえあれば、ほかはSTRや命中、ヘイスト効果がより高い装備にしてもいい。ちなみに「ラジャスリング」がない場合は両手を「八幡篭手」にすればストアTPが足りる。

隔480の武器で必要振り数5をめざす

部位	通常時	WS時
頭	ワラーラターバンRE	修羅頭成兜RE
首	クジャクの護符R	剣侠の首鎖
胴	アスカルコラジンRE	薄金腹巻RE
両手	ダスクグローブ	アルキオネウス腕輪
腰	スウィフトベルトRE	ウォーウルフベルト
両脚	白虎佩楯RE	明珍板佩楯改RE
両足	薄金脛当RE	八幡脛当
背	フォーレージマント	スミロドンマント+1
耳	ブルタルピアスRE	ブルタルピアスRE
	武士の耳RE	武士の耳RE
指	ラジャスリングRE	ラジャスリングRE
	ウッズマンリング	フレイムリング
	STR+15 DEX+20 命中+37 攻撃+34 ヘイスト+19% ストアTP+18	STR+58 DEX+12 命中+17 ストアTP+22

隔480の「八八王」や両手槍「権藤鎮教」、「偃月刀」で必要振り数5を狙える装備。「アスカルコラジン」「薄金～」については「八幡胴丸」「八幡篭手」「八幡脛当」などで代用できる。また「八八王」は武器にストアTP+2がついているので、そのぶん別の装備に替えてもOK。



教えて! 侍の魅力

WSの連発による瞬発力の高さ

侍の魅力といえば「石火之機」や「明鏡止水」を使った1人連携で、一気に敵のHPを削れるところですね。また、ストアTPやヘイスト効果を高めれば30秒に一度はWSを撃てるので、BFなどの短期決戦だけじゃなく通常の敵との連戦もこなせますよ。あとは通常攻撃をしかけにくい強力なNMが相手でも、「黙想」でTPを溜めてWSだけ当てる、といった戦い方ができるのもいいですね。



◀サポ踊り子ならソロでの戦闘が楽になります。ありあまるTPで踊りまくりの回復しまくり!

◇能力考察3◇「黙想」やサポのアビリティで1人連携をくり出せ！

装備や使用タイミングを調整すれば、「黙想」やサポのアビリティだけで1人連携ができる。最低条件は隔450で必要振り数6、または隔480で必要振り数5を達成すること。できればヘイスト＋15%ほどの装備もそろえておきたい。これに「明鏡止水」や「石火之機」も合わせれば、3～7連もの1人連携が可能になるので、ぜひ試してみよう。



◀「十之太刀・乱鴉」はエフェクトが長く、その間に「黙想」の効果でTPが多く溜まる。1人連携向きだ。

◆オススメの1人連携

連携数	WSの順番	連携属性
2	雪風→月光	分解
2	月光→花車	核熱
2	乱鴉→月光	闇
3	雪風→月光→花車	光
3	花車→乱鴉→月光	闇
4	月光→雪風→月光→花車	光
4	月光→花車→乱鴉→月光	闇
5	陣風→月光→雪風→月光→花車	光
5	雪風→花車→陣風→花車→月光	闇

◆さまざまな方法で1人連携を出す手段

黙想のみで2連携

行動	TPを100溜めて次の通常攻撃が出る直前に黙想	WS①	通常攻撃命中	黙想効果でTPが溜まる	通常攻撃命中 ※1	WS②
残りTP	100	16～20	33～40	93～100	110	16～20

サポ竜で3連携

行動	TPを100溜めて次の通常攻撃が出る直前に黙想	WS①	ジャンプと通常攻撃命中	黙想効果でTPが溜まる	1秒ほど待ってWS②	ハイジャンプと通常攻撃命中	黙想効果でTPが溜まる ※2	WS③
残りTP	100	16～20	50～60	100～110	16～20	50～60	100～110	16～20

明鏡止水や石火之機との合わせ技

行動	TPを200溜めて石火之機	WS①	WS②	明鏡止水後WS③	黙想後少し待ってWS④	少し待ってWS⑤	明鏡止水を切ってWS⑥	TPが溜まったらWS⑦※3
残りTP	200	100	0	200	140	80	16～20	16～20

※1 隔450で必要振り数6の場合のみ必要。ヘイスト＋15%ほどの装備と「八双」があり、WS①直後に通常攻撃が出ていれば間に合う　※2 黙想効果アップによりTPが120以上溜まった場合のみ
※3 黙想効果アップによりTPが160溜まった場合のみ

◇メリットポイント◇ストアTP効果と正正堂堂を優先して強化

侍は必要なステータスが「STR」、得意な武器が「両手刀」と絞られているため、ステータスの強化に悩みはないはず。また、グループ1と2は"確実さ"で選ぶのが無難。TPを溜めやすくなるストアTP効果と黙想使用間隔を5段階ずつ、確実にWSダメージが上がる「正正堂堂」を3～5段階上げるといい。



◀「黙想使用間隔」が2分半になれば、5分間隔の「石火之機」と合わせやすい。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★	HP／MP	HP上限
★★★	ステータス	STR
★★★	戦闘スキル	両手刀スキル
★	戦闘スキル	回避スキル
★★	その他	クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★	心眼使用間隔	−2秒
★	護摩の守護円使用間隔	−20秒
★★★	ストアTP効果	＋2
★★★	黙想使用間隔	−6秒
★★	残心確率	＋1%

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★	アビ	士気昂揚	指定したパーティメンバーに、自身のTPの100を超えた分を分け与える。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
★	アビ	峰打ち	両手刀で強打して、スタンと悪疫状態にさせることがある。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
★★	特性	意気衝天	「残心」による攻撃が当たったときにTPが多く溜まる	溜まるTP＋3
★★★	特性	正正堂堂	敵の正面から近接物理WSを撃つとダメージが増加する	1～3段階目ダメージ+5%、4～5段階目ダメージ+2%

正正堂堂以外に何を習得するか

グループ2は変わり種の能力が多く、わかりやすい「正正堂堂」以外に何を習得するかが難しいところ。「士気高揚」と「峰打ち」は役に立つ場面が確実にあるため、習得だけはしておくというのも手。また、「意気衝天」は4～5段階まで強化してストアTPも高めていれば、「残心」の命中時にTP100までの必要振り数を1回減らせる。「残心」の発動が運しだいという点に目をつぶれば、優れた能力だ。

◆正正堂堂以外のグループ2項目

士気高揚

BF戦やNM戦など、準備時間のある戦闘では「黙想」で溜めたTPを味方に渡すなどで重宝。しかしTP100でWSを撃つような連戦では、使いどころが難しい。

峰打ち

スタンは発生しやすいが、悪疫の発生率は低め。敵の魔法や特殊技を止めるのがおもな目的だが、リンクした敵に使ってターゲットを引きつけるという使い方も。

意気衝天

基本TPが+3ずつ増えるため、ストアTPが高ければ一発で30超のTPが溜まる。4～5段階強化で真価を発揮し、攻撃2回ぶんのTPを一度に溜められるのだ。

NIN　NINJA

忍者

右手と左手に武器を持って敵を攻撃しながら、「空蝉の術」で敵の攻撃を回避する特殊な盾役。また、攻撃から弱体までさまざまな効果を発動する忍術の使い手でもある。

取得クエスト

1. バストゥーク港J－5のKaede、F－6のKagetora、I－5のEnsetsuと話す
2. 西アルテパ砂漠M－8からコロロカの洞門に入り、L－8の「???」を調べて出現するリーチ族を倒す
3. ふたたび「???」を調べて「奇妙な珊瑚」を入手する
4. バストゥーク港I－5のEnsetsuと話す
5. ノーグH－8のRyomaと話して「抜けない短刀」を入手する
6. バストゥーク港I－5のEnsetsuと話す



特徴　敵の攻撃を回避する盾役

忍者は忍術の1つである「空蝉の術」で幻影を作り出し、敵の攻撃を回避する盾役だ。また、「二刀流」により攻撃の手数が多いので、攻撃能力も高めとなっている。敵対心を上げる手段は少ないが、その攻撃力で敵のターゲットを維持できるのだ。ただし、忍術を唱えるには忍具が必要なので、育成にはギルがかかるのは覚悟しておこう。



◀攻撃力が高く間隔が短い投てき「手裏剣」を、唯一装備できるのも忍者の特徴の一つである。

装備品　ヘイスト効果を高めよう

敵の攻撃を回避するためには、「空蝉の術」で幻影を作りつづける必要がある。装備品では、「空蝉の術」の再詠唱時間を短縮し攻撃間隔を短くするヘイスト効果のあるものを優先して選ぶといいだろう。また、ターゲットを維持する手助けとなる、敵対心＋の装備品も有効。そのほか、戦闘不能を回避するためにHPを増やすのもオススメだ。

◆装備の指針

- ヘイスト効果のある装備品
- 敵対心を上げられる装備品
- HPを上げられる装備品
- 命中を上げられる装備品
- STRを上げられる装備品
- DEXを上げられる装備品

サポートジョブ　パーティ戦では戦士を選ぶのが基本

敵対心を高める手段が少ない忍者にとって、使用間隔が短めで敵対心を上げる効果の高い「挑発」を使えるようになる戦士をサポートジョブとして選ぶのが基本。パーティでは、戦士さえあればいいといっても過言ではないぐらい使い勝手がいい。

そのほか、ソロ用に「ケアルワルツ」で回復できる踊り子や、「トレジャーハンター」があるシーフがオススメ。



▲「二刀流」を習得できるようになるレベル10までは、格闘武器を装備してサポートジョブをモンクにするのも有効な戦い方だ。

戦士　盾役を務めるならコレ

敵対心を上げる効果の高い「挑発」に加えて、攻撃力を25%上げられる「バーサク」を使えるのが便利。「空蝉の術」で敵の攻撃を回避できているあいだは効果を発動させておき、攻撃を受けたら「バーサク」の効果を切るといいだろう。また、「ダブルアタック」で攻撃回数を増やせるのも魅力。

踊り子　圧倒的な持久力が魅力

「二刀流」の効果でTPを早く溜められる忍者にとって、TPを使ってさまざまな効果が発動できる踊り子とは相性がいい。特に「空蝉の術」で回避しきれなかった敵の攻撃を、「ケアルワルツ」で回復できるのだ。そのほか、「ドレインサンバ」を使用すれば、攻撃時に敵のHPを吸収することもできる。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
D	–	C	B	C	B	D	G	F

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	E	–	–	–	–	–
武器	短剣	C+	○	–	○	–	–
武器	片手剣	C	–	–	–	–	–
武器	両手剣	–	–	–	–	–	–
武器	片手斧	–	–	–	–	–	–
武器	両手斧	–	–	–	–	–	–
武器	両手鎌	–	–	–	–	–	–
武器	両手槍	–	–	–	–	–	–
武器	片手刀	A	○	○	○	○	○
武器	両手刀	C–	–	–	–	–	–
武器	片手棍	E	–	–	–	–	–
武器	両手棍	–	–	–	–	–	–
武器	弓術	E	–	–	–	–	–
武器	射撃	C	–	–	–	–	–
武器	投てき	A	–	–	–	–	–

種類	スキル名	適性
防御	ガード	–
防御	回避	A
防御	盾	–
防御	受け流し	A
魔法	神聖魔法	–
魔法	回復魔法	–
魔法	強化魔法	–
魔法	弱体魔法	–
魔法	精霊魔法	–
魔法	暗黒魔法	–
魔法	召喚魔法	–
魔法	青魔法	–
魔法	忍術	A
魔法	歌唱	–
魔法	弦楽器	–
魔法	管楽器	–

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	微塵がくれ	敵にダメージを与え、自身は戦闘不能になる(経験値は失われない)	–	2時間
1	特殊	レーダー	レーダーに敵の位置を赤色で表示する	常時	–
5	特性	ステルス	視覚感知のモンスターに見つかりにくくなる	常時	–
10	特性	二刀流①	右手と左手に武器を装備できるようになる。二刀流時の攻撃間隔が10%短縮される	常時	–
10	特性	レジストバインド①	バインドに対して、少し耐性を得る	常時	–
15	特性	モクシャ①	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+5の効果)	常時	–
25	特性	二刀流②	右手と左手に武器を装備できるようになる。二刀流時の攻撃間隔が15%短縮される	常時	–
30	特性	レジストバインド②	バインドに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
30	特性	モクシャ②	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+10の効果)	常時	–
45	特性	二刀流③	右手と左手に武器を装備できるようになる。二刀流時の攻撃間隔が25%短縮される	常時	–
45	特性	モクシャ③	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+15の効果)	常時	–
50	特性	レジストバインド③	バインドに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
60	特性	モクシャ④	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+20の効果)	常時	–
65	特性	二刀流④	右手と左手に武器を装備できるようになる。二刀流時の攻撃間隔が30%短縮される	常時	–
70	特性	レジストバインド④	バインドに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
75	特性	モクシャ⑤	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+25の効果)	常時	–
メ	アビ	散華	分身をすべて消費し、次の遠隔攻撃が分身の数+1回攻撃になる(投てきのみ)	1分	15分
メ	特性	忍具の知識	忍具を消費せずに忍術を唱えられることがある	常時	–

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
格闘武器	2	5	コンボ	3回攻撃
格闘武器	16	40	タックル	追加効果:スタン
格闘武器	30	75	短勁 ※1	1回攻撃
格闘武器	40	100	バックハンドブロー	1回攻撃
格闘武器	50	125	乱撃 ※1	5回攻撃
格闘武器	56	150	スピンアタック	範囲
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
短剣	14	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
短剣	25	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
短剣	35	100	バイパーバイト	2倍撃、追加効果:毒
短剣	44	125	サイクロン	必中、風属性、範囲
短剣	52	150	エナジースティール	必中、MP吸収
短剣	57	175	エナジードレイン	必中、MP吸収
短剣	75	230	エヴィサレーション	5回攻撃
片手剣	1	5	ファストブレード	2回攻撃
片手剣	10	30	バーニングブレード	必中、火属性
片手剣	18	50	レッドロータス ※2	必中、火属性
片手剣	26	75	フラットブレード	追加効果:スタン
片手剣	35	100	シャインブレード	必中、光属性
片手剣	44	125	セラフブレード ※2	必中、光属性
片手剣	52	150	サークルブレード	範囲
片手剣	57	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
片手剣	65	200	ボーパルブレード ※2	4回攻撃

武器	Lv	スキル	名称	効果
片手刀	1	5	臨	1回攻撃
片手刀	9	30	烈	2回攻撃
片手刀	23	70	滴	水属性
片手刀	33	100	凍	氷属性
片手刀	49	150	地	2回攻撃
片手刀	54	175	影	必中、闇属性
片手刀	60	200	迅	3回攻撃
片手刀	66	225	天	1回攻撃
片手刀	72	250	空	5回攻撃
片手刀	レ	–	生者必滅	1回攻撃
片手刀	ミ	–	カムハブリ	追加効果:命中率ダウン
両手刀	1	5	壱之太刀・燕飛	2回攻撃
両手刀	10	30	弐之太刀・鋒縛	追加効果:スタン
両手刀	25	70	参之太刀・轟天	雷属性
両手刀	35	100	四之太刀・陽炎	火属性
両手刀	52	150	五之太刀・陣風	2回攻撃、風属性
両手刀	57	175	六之太刀・光輝	光属性
射撃	1	5	ホットショット ※3	火属性
射撃	14	40	スプリットショット ※3	1回攻撃
射撃	28	80	スナイパーショット ※3	追加効果:INTダウン
射撃	57	175	スラッグショット ※3	4倍撃、命中率低い

※1 サポ「モか」時のみ使用可能
※2 サポ「戦ナ暗青」時のみ使用可能
※3 サポ「狩コ」時のみ使用可能

◆習得魔法一覧(詳細はP.361参照)

Lv	名称	忍具	効果
9	遁甲の術:壱	忍足袋	自分の姿を消す
12	空蝉の術:壱	紙兵	自身の幻影を3体作り出す
15	火遁の術:壱	打竹	火属性ダメージ、水属性耐性ダウン
15	水遁の術:壱	水鉄砲	水属性ダメージ、雷属性耐性ダウン
15	土遁の術:壱	撒菱	土属性ダメージ、風属性耐性ダウン
15	氷遁の術:壱	氷柱	氷属性ダメージ、火属性耐性ダウン
15	風遁の術:壱	蝙蝠扇	風属性ダメージ、氷属性耐性ダウン
15	雷遁の術:壱	避雷針	雷属性ダメージ、土属性耐性ダウン
19	暗闇の術:壱	催涙卵	暗闇状態にする
23	捕縄の術:壱	鉤縄	攻撃間隔を長くする
25	物見の術:壱	三尺手拭	自分の音を消す
27	毒盛の術:壱	蟲毒	毒状態にする
30	呪縛の術:壱	呪札	麻痺させる
34	遁甲の術:弐	忍足袋	自分の姿を消す
37	空蝉の術:弐	紙兵	自身の幻影を4体作り出す ※
40	火遁の術:弐	打竹	火属性ダメージ、水属性耐性ダウン
40	水遁の術:弐	水鉄砲	水属性ダメージ、雷属性耐性ダウン
40	土遁の術:弐	撒菱	土属性ダメージ、風属性耐性ダウン
40	氷遁の術:弐	氷柱	氷属性ダメージ、火属性耐性ダウン
40	風遁の術:弐	蝙蝠扇	風属性ダメージ、氷属性耐性ダウン
40	雷遁の術:弐	避雷針	雷属性ダメージ、土属性耐性ダウン
44	暗闇の術:弐	催涙卵	暗闇状態にする
48	捕縄の術:弐	鉤縄	攻撃間隔を長くする
メ	火遁の術:参	打竹	火属性ダメージ、水属性耐性ダウン
メ	水遁の術:参	水鉄砲	水属性ダメージ、雷属性耐性ダウン
メ	土遁の術:参	撒菱	土属性ダメージ、風属性耐性ダウン
メ	氷遁の術:参	氷柱	氷属性ダメージ、火属性耐性ダウン
メ	風遁の術:参	蝙蝠扇	風属性ダメージ、氷属性耐性ダウン
メ	雷遁の術:参	避雷針	雷属性ダメージ、土属性耐性ダウン

※ サポ忍時は幻影3体になる

TIPS 「二刀流」時はWSの攻撃回数が増える

ジョブ特性「二刀流」の効果は、右手と左手に武器を装備できるだけではない。攻撃間隔が短縮されるほか、WSの攻撃回数が1回増える効果もある。そのため、攻撃が当たればWSのダメージがアップすると共に、WS後のTPも増えるのだ。ちなみに、「二刀流」時のWSのダメージは右手に装備した武器のD値に影響されるので覚えておこう。



◀「二刀流」時の装備は右手にD値が高いもの、左手には攻撃間隔を短いものを選ぶといい。

ジョブガイド
JOB GUIDE
CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4
CHAPTER 5
ジョブガイドの見方
戦士
モンク
白魔道士
黒魔道士
赤魔道士
シーフ
ナイト
暗黒騎士
獣使い
吟遊詩人
狩人
侍
忍者
竜騎士
召喚士
青魔道士
コルセア
からくり士
踊り子
学者
ジョブ専用装備

戦い方　敵の攻撃を回避しながらターゲットを引きつけよう

忍者は「空蝉の術：壱」と「空蝉の術：弐」を使って幻影を作り出し、敵の攻撃を回避しながら盾役を務めることになる。ダメージを受けると敵対心が減少してしまうので、敵の攻撃を受けずに戦闘を続けることが肝心だ。幻影の数を管理しながら、うまく敵の攻撃を回避していこう。また、ターゲットを固定するためにこまめに「挑発」を使い、連携への参加や忍術でのMBも積極的に行うといい。



◀「空蝉の術」の幻影で敵の攻撃を回避したときも敵対心は減少するが、気にするほどではない。

◆戦い方の一例

釣り ▼ **序盤** ▼ **中盤** ▼ **終盤**

「暗闇の術：弐」で敵を釣る（釣り）

「暗闇の術：弐」や「捕縛の術：弐」による敵への弱体も忍者の役割の1つである。これらの忍術を使って敵を釣ることによりスムーズに戦闘に移行できるだけでなく、忍術をレジストされたときにも戦闘序盤にかけ直しやすい。

「挑発」を使ってターゲットを固定（序盤）

敵を釣ってきたら、味方が攻撃を始める前にまず「挑発」を使って敵対心を上げよう。こうすることにより、味方がターゲットをとりにくくなるのだ。また、忍術を使っての弱体も忘れずに行おう。

「空蝉の術」で敵の攻撃を回避（中盤）

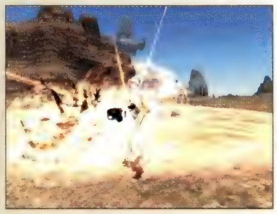
戦闘中は「挑発」を使ってターゲットを固定しながら、「空蝉の術」を駆使して敵の攻撃を回避していこう。このとき「空蝉の術：壱」と「空蝉の術：弐」を交互に使っていき、できるだけ幻影がない状態にならないようにするのがポイントだ。

戦闘後に「空蝉の術」を唱える（終盤）

戦闘後に幻影の数が減っていた場合は、「空蝉の術」を唱えて効果を上書きしておくこと。こうすることで、敵を釣ったときにダメージを受けずにパーティがいる地点へもどりやすくなるのだ。また、戦闘中に幻影が消えたときもすぐに「空蝉の術」を唱えやすい利点もある。

「微塵がくれ」の使い方

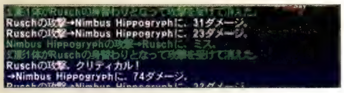
忍者が使える数少ないアビリティの1つが「微塵がくれ」だ。このアビリティを使うと使用者のHPに応じたダメージを敵に与えられるのだが、使用後は戦闘不能になるので普段は使わない方がいい。しかし、「微塵がくれ」による戦闘不能では経験値が減らないので、ホームポイントにもどりたいときに使うのも1つの方法だ。



◀「微塵がくれ」の効果は必中だが、レジストされて大幅にダメージが減ることもある。

文字色を目立たせよう

幻影の数を把握するときに重要なのがログの存在。ダメージ数値をログに表示しないと、空蝉で回避したのか、ほかの手段で回避したのかがわからなくなるので注意しよう。また、「メニューコマンド→コンフィグ→文字カラー→自分」の「相手からのアクションを回避」の文字色を変えると見やすくなる。



Lv1～　湾曲連携の初段に「臨」を使おう

片手刀スキル5で習得する「臨」は、右表のようなWSと組み合わせることで湾曲連携を発生させられる。攻撃回数が多く、ヒーリングする必要が少ない忍者はTPを溜めやすいので、湾曲連携を起こすときは積極的に使うといい。ちなみに、片手刀スキル150で習得する「地」と、クエストで習得する「空」も同じような使い方ができるので覚えておこう。

◆湾曲連携になるWSの例

武器	必要スキル	WS
片手剣	5	ファストブレード
両手刀	5	壱之太刀・燕飛
両手剣	5	ハードスラッシュ
両手鎌	5	スライス
片手刀	30	烈
両手斧	40	アイアンテンペスト

Lv10～　「二刀流」で攻撃回数をアップ

レベル10で「二刀流」を習得したら、右手と左手に武器を装備させていこう。このときの攻撃間隔は、右手と左手の攻撃間隔を足したものに、一定レベルに達するごとに上昇する減少値をかけたものとなる。レベル70以降で攻撃間隔227の片手刀を2本装備した場合の攻撃間隔は318となり、片手で2回攻撃したときよりも間隔が100以上短くなるのだ。

◆「二刀流」の効果

Lv	段階	減少値	攻撃間隔 ※
10	1段階目	90%	409
25	2段階目	85%	386
45	3段階目	75%	341
65	4段階目	70%	318

※ 攻撃間隔227の片手刀を両手に装備した場合

Lv12～　「空蝉の術：壱」で敵の攻撃を回避

2種類ある「空蝉の術」のうち、最初に習得するのがレベル12から使用可能な「空蝉の術：壱」だ。幻影を3枚作り出すことで、最大3回まで敵の攻撃を回避することができる。ただし、「空蝉の術：壱」は詠唱時間で4秒と長めで、敵の攻撃で詠唱中断されやすいのだ。そのために、幻影の数が1枚になった時点で詠唱を始めるといいだろう。



◀「空蝉の術：壱」の再詠唱時間は30秒で、「挑発」の使用間隔と同じなので覚えておこう。

Lv37～ 「空蝉の術：弐」で盾役として完成

レベル37で「空蝉の術：弐」を習得することで、本格的に盾役として活躍できるようになる。「空蝉の術：壱」と交互に使うことで、敵の攻撃のほとんどを回避できるのだ。ただし、気をつけたいのが「空蝉の術：弐」の効果を「空蝉の術：壱」の効果で上書きできないこと。下のような手順で「空蝉の術」を使いこなして、幻影を維持しつづけよう。



◀間違って「プロテス」などのアイコンを消したときは、すぐに報告してかけ直してもらおう。

◆「空蝉の術：壱」と「空蝉の術：弐」を使った戦い方

1. 「空蝉の術：弐」を使って幻影を4体にする
2. ▼ 敵の攻撃で幻影が1体になる
3. ▼ 「空蝉の術：壱」を詠唱開始
4. ▼ 分岐：
   - 敵の攻撃を回避 or 受け流し ▼ 「空蝉の術」のアイコンを手動で消去
   - 敵の攻撃ですべての幻影が消える ▼ 「空蝉の術：壱」をそのまま詠唱
5. ▼ 「空蝉の術：壱」の効果が発動して幻影が3体になる
6. ▼ 幻影がすべて消えたら「空蝉の術：弐」を詠唱

Lv40～ 各種遁術で魔法攻撃も可能

レベル40で習得する「水遁の術：弐」などの忍術は通称弐系遁術と呼ばれ、敵に魔法ダメージを与えることが可能。また、遁術には使用した遁術の弱属性の耐性を下げる効果もある。これを利用して右のような順番で詠唱すれば、レジストを減らすことができるのだ。

◆遁術を発動する順番

水→雷→土→風→氷→火→（水へ戻る）

Lv44～ 「暗闇の術：弐」と「捕縛の術：弐」で敵を弱体

レベル44からは「暗闇の術：弐」が、レベル48からは「捕縛の術：弐」を習得可能。これらの忍術は魔法でいうと前者は「ブライン」、後者は「スロウ」と同じ効果で、どちらも同名の魔法よりも効果が高い。詠唱時間も短いので、積極的に使っていこう。また、レジストを防ぐために使用前に「ニンジュツトルク」などで忍術スキルを上げておくといい。



◀「暗闇の術：弐」で「ブライン」の効果を上書きできるが、逆はできないので覚えておこう。

忍術で「スニーク」効果が発動できる

レベル25で習得できる「物見の術：壱」には、「スニーク」と同じ効果がある。「インビジ」の効果が得られる「遁甲の術」と併用することで、ほとんどの敵に見つからずに移動できるのだ。そのため、「物見の術」と「遁甲の術」の忍具は、つねに持ち歩いておくといいだろう。ちなみに、これらの効果時間は固定で、「物見の術：壱」と「遁甲の術：壱」が3分、「遁甲の術：弐」が5分である。

遁術でMBを狙おう

遁術は魔法攻撃であるため、精霊魔法と同じくMBを狙うことができる。特に弐系遁術は詠唱時間が1.5秒と短いため、連携のエフェクトを見てから詠唱を始めてもMBが成功するのだ。また、INTや魔法攻撃力を上げたり、属性杖を装備することで、遁術のダメージを上げることもできる。

◆装備による遁術ダメージ変化の一例

なし	INT+10	INT+10&属性杖
127	137	163

忍者にオススメの食事

「挑発」と攻撃でターゲットを維持する忍者は、敵に攻撃を当てることが重要。そのため、基本的に食事は命中を上げられるスシを使うといい。特に「ドラドスシ」には敵対心を上げる効果もあるのでオススメ。また、攻撃のミスが少ない場合は、「クァールサンド」などで攻撃力を上げるのも有効だ。

◆忍者にオススメの食事一覧

名称	効果と効果時間
スキッドスシ	HP+30 DEX+6 AGI+5 MND−1命中+15% 飛命+15% 睡眠耐性 30分
ソールスシ	HP+20 STR+5 DEX+6 命中+15% 飛命+15% 睡眠耐性 30分
ドラドスシ	DEX+5 命中+15% 飛命+15% 睡眠耐性 敵対心+ 30分
クァールサンド	MP+10 STR+5 AGI+1 INT−2 hHP+1 攻+20%（上限75） 飛攻+20%（上限75） 睡眠耐性 スタン耐性 30分



教えて！ 忍者の魅力

多くのコンテンツで盾役として活躍できます

「空蝉の術」で敵の攻撃を回避して被ダメージを抑えることができる忍者は、多くのコンテンツで盾役として活躍できます。レベル上げのパーティはもちろんのこと、デュナミスやリンバスなどの集団戦闘でも重宝されていますね。ただし、特殊技のなかには、幻影を複数消したり全消去しつつダメージを与えるものがあり、これらの特殊技を多用する敵は苦手なのが唯一の悩みです。



◀忍具がなくて「空蝉の術」が詠唱できない状況を避けるために、忍具を多めに持っていこう。

◇能力考察1◇ 敵対心を上げてターゲットをとりやすくなろう

装備品で敵対心を上げると、通常攻撃などで発生する敵対心の量を増やすことができる。攻撃間隔が短く敵対心を上げる手段が少ない忍者にとってはありがたい効果だ。この効果があるおもな装備品を右表にまとめたので参考にしてほしい。オススメは、入手難度が低くSTRやDEXなどのステータスも同時に上がる「ウォーウルフベルト」。そのほか、入手難度は高めだが回避とHPを上げられる「リッターゴルゲット」も優秀な装備品だ。

◆敵対心＋のおもな装備品

部位	Lv	名称	上昇値
片手刀	67	今剣Ⓡ	+2
頭	63	羅漢陣鉢	+1
	71	夜叉陣鉢	+2
首	70	リッターゴルゲットⓇⒺ	+3
胴	64	羅漢作務衣	+3
	71	夜叉作務衣	+4
両手	50	ストームマノポラⓇⒺ	+3
	63	羅漢手甲	+1
	71	夜叉手甲	+2
腰	71	ウォーウルフベルト	+3

部位	Lv	名称	上昇値
両脚	64	羅漢筒袴	+2
	71	夜叉筒袴	+2
両足	63	羅漢脛当	+1
	71	夜叉脛当	+2
	75	薄金脛当ⓇⒺ	+5
背	75	ケルベロスマント	+3
耳	54	エリスイヤリング	+2
指	30	サットヴァリングⓇⒺ	+3
	43	マーメイドリングⓇ	+2

◇能力考察2◇ ヘイスト効果で忍術の再詠唱時間を短縮

「空蝉の術」は再詠唱時間が長いのが難点。その再詠唱時間を短くできるのが、ヘイスト効果のついた装備品と魔法の「ヘイスト」だ。それぞれがどの程度短くなるかを検証した結果、ヘイスト効果＋1％ごとに「空蝉の術：壱」を0.3秒、「空蝉の術：弐」を0.45秒、そして「ヘイスト」では「空蝉の術：壱」を4.5秒、「空蝉の術：弐」を6.75秒短くなることが判明した。

これらの効果は重複するので、右表のような装備品をそろえつつ、魔法の「ヘイスト」をかけてもらうのが理想的だ。

◆ヘイスト効果のあるおもな装備品

部位	Lv	名称	ヘイスト効果
頭	72	パンサーマスク	2%
	75	ワラーラターバンⓇⒺ	5%
	75	薄金総面ⓇⒺ	3%
	75	デナリボンネットⓇⒺ	4%
両手	72	ダスクグローブ	3%
	75	甲賀手甲ⓇⒺ ※1	4%
腰	41	クィックベルト	2%
	50	スウィフトベルトⓇⒺ	4%
	55	スピードベルトⓇⒺ	6%
	70	甲賀さらしⓇⒺ	4%

部位	Lv	名称	ヘイスト効果
腰	75	ニヌルタサッシュⓇⒺ	6%
両脚	75	バルバロッサゼレハⓇⒺ	3%
	75	薄金膝甲ⓇⒺ	3%
	75	白虎佩楯ⓇⒺ	5%
両足	39	風魔の脚絆	3%
	72	風魔の脛当Ⓡ	3%
	75	薄金脛当ⓇⒺ	2%
耳	70	シノビピアスⓇ ※2	20%
指	50	シノビリングⓇ ※3	4%

※1 18時～6時のとき効果発動　※2 HP25%以下とき効果発動　※3 HP75%以下＆TP100未満のとき効果発動

◆ヘイスト効果別「空蝉の術」の再詠唱時間

白魔法の「ヘイスト」がかかっていない状態

装備のヘイスト効果	空蝉の術(秒) 壱	空蝉の術(秒) 弐
0	30.0	45.00
1	29.7	44.55
2	29.4	44.10
3	29.1	43.65
4	28.8	43.20
5	28.5	42.75
6	28.2	42.30
7	27.9	41.85
8	27.6	41.40
9	27.3	40.95
10	27.0	40.50
11	26.7	40.05
12	26.4	39.60
13	26.1	39.15
14	25.8	38.70
15	25.5	38.25
16	25.2	37.80
17	24.9	37.35
18	24.6	36.90
19	24.3	36.45
20	24.0	36.00
21	23.7	35.55
22	23.4	35.10
23	23.1	34.65
24	22.8	34.20
25	22.5	33.75

白魔法の「ヘイスト」がかかった状態

装備のヘイスト効果	空蝉の術(秒) 壱	空蝉の術(秒) 弐
0	25.5	38.25
1	25.2	37.80
2	24.9	37.35
3	24.6	36.90
4	24.3	36.45
5	24.0	36.00
6	23.7	35.55
7	23.4	35.10
8	23.1	34.65
9	22.8	34.20
10	22.5	33.75
11	22.2	33.30
12	21.9	32.85
13	21.6	32.40
14	21.3	31.95

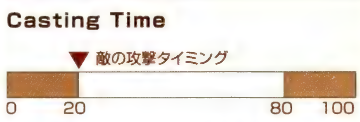
◇能力考察3◇ 「空蝉の術：壱」を詠唱中断されにくくする方法

魔法の詠唱が中断されるのは、Casting Timeが20～80％のあいだに攻撃を受けたときにある。それ以外のときは中断されないので、この仕組みを利用すればターゲットをとった状態でも「空蝉の術：壱」を唱えきれるのだ。Casting Timeが20％になる直前で攻撃を受けるように、敵が攻撃をする約1秒前に詠唱すると中断されにくい。



◀敵がスロウやエレジー状態になっている場合は、多少遅めに詠唱を始めても間に合うことがある。

◆詠唱のタイミング



▼が指すタイミングで敵の攻撃を受ければ、「空蝉の術：壱」の詠唱を完了できる。敵の攻撃間隔を覚えて、攻撃の約1秒前に詠唱できるようにしたい。

◇能力考察4◇ 合成で忍具を作れるようにしたい

忍術を使うときに必要なのが、各忍術に対応した忍具だ。忍者は大量の忍具を消費するため、できるだけ安価で入手したいところ。その際、競売で買うより合成で作った方が安上がりなので、自分で作れるようにしておきたい。特に「空蝉の術」に必要な「紙兵」は一番多く使うので、木工スキルをHQが狙える目録まで上げておくのがオススメだ。

また、バレリアーノ一座付近にいるガルカのOminous Cloudに「ヘンルーダ」と忍具99個を渡すと、「忍だすき【紙兵】」などのスタックアイテムにまとめてくれる。

◆忍具の作成に必要な合成スキルとレシピ

忍具	忍術	合成スキル	クリスタル	材料
打竹	火遁の術	木工徒弟	土	バンブー材+草布+ガマの油
氷柱	氷遁の術	錬金術素人	氷	岩塩+蒸留水×2
蝙蝠扇	風遁の術	木工下級職人	土	バンブー材+にかわ+靭皮紙
撒菱	土遁の術	鍛冶徒弟	風	アイアンの小札
避雷針	雷遁の術	彫金下級職人	炎	カッパーインゴット+シルバーインゴット
水鉄砲	水遁の術	木工下級職人／鍛冶素人	土	ブロンズ板+チェスナット材+蒸留水
紙兵	空蝉の術	木工徒弟	風	黒インク+靭皮紙×2
呪札	呪縛の術	錬金術下級職人	闇	黒インク+獣人の血+靭皮紙
鉤縄	捕縄の術	裁縫徒弟／鍛冶見習	土	ブロンズインゴット+草糸+有翼獅子のたてがみ
催涙卵	暗闇の術	錬金術徒弟／調理見習	土	カザムがらし+ボムの灰+靭皮紙+鳥の卵
蟲毒	毒盛の術	錬金術見習	闇	エルシモフロッグ+ゴカイ+ヨロイ蟲
忍足袋	遁甲の術	裁縫下級職人	土	草糸+木綿布×2+サルタ綿花
三尺手拭	物見の術	裁縫名取	土	木綿糸×2+木綿布×2

◇能力考察5◇ 「迅」発動前にSTRとDEXを上げよう

片手刀スキル200で習得する「迅」は、片手刀のWSのなかでもっともダメージを与えられるWSだ。これはSTRとDEXを上げることでダメージが増加するので、発動前には装備品でこれらのステータスを強化しておこう。ただし、常時これらの装備を身に付ける必要はないので、普段はヘイスト効果のある装備でTPを溜めやすくするといい。



◀「迅」発動前に装備を切り替えるときは、マクロを利用しよう。元の装備にもどすマクロもあるといい。

◆「迅」使用時の装備例

種類	名称
メイン	千手院力王(R)(E)
サブ	雲次(R)
レンジ	ー
矢弾	ボムの魂
頭	ボイジャーサリット(R)(E)
胴	麒麟大袖(R)
両手	乱波手甲改(R)(E)
両脚	白虎佩楯(R)(E)

種類	名称
両足	ペルワンクラッコー(R)(E)
首	スパイクネックレス
腰	ウォーウルフベルト
耳	デルタピアス(R)(E) ブルタルピアス(R)(E)
指	ラジャスリング(R)(E) サンダーリング
背	コマンダーケープ

◇メリットポイント◇ 回避スキルとクリティカルヒット率から強化

忍者のメリットポイントは、回避スキルを優先して上げていきたい。もともと高めの回避スキルをさらに強化することで、敵からの攻撃をさらに回避しやすくなるのだ。次にクリティカルヒット率と片手刀スキルを上げることで、攻撃能力を強化しよう。余裕があれば戦闘不能になりにくくなるHP上限や、「迅」のダメージに影響するSTRとDEX、ターゲットの維持に役立つ敵対心+などを強化するといい。

また、グループ2のなかでは効果が発動すると忍具を消費せずに忍術を唱えることができる「忍具の知識」がオススメ。5段階まで強化すると発動確率が25%となり、忍具の消費量を大幅に減らすことができるのだ。



◀参系遁術は弐系遁術に比べると詠唱時間が長く使いにくい。習得は後回しにしてもいいだろう。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★	HP／MP	HP上限
★★	ステータス	STR or DEX
★★★	戦闘スキル	片手刀スキル
★★★		回避スキル
★	魔法スキル	忍術スキル
★★	その他	敵対心+
★★★		クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★	モクシャ効果	+1
★	火遁の術効果	+2
★	氷遁の術効果	+2
★	風遁の術効果	+2
★	土遁の術効果	+2
★	雷遁の術効果	+2
★	水遁の術効果	+2

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★	アビ	散華	分身すべてを消費して、次の遠隔攻撃が分身の数+1回分になる。使用間隔15分	使用間隔ー2分30秒
★★★	特性	忍具の知識	忍び道具を消費せずに忍術を唱えられることがある	発動確率+5%
★	魔法	火遁の術:参	忍具：打竹。敵に火属性ダメージを与え、水属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
★	魔法	氷遁の術:参	忍具：氷柱。敵に氷属性ダメージを与え、火属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
★	魔法	風遁の術:参	忍具：蝙蝠扇。敵に風属性ダメージを与え、氷属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
★	魔法	土遁の術:参	忍具：撒菱。敵に土属性ダメージを与え、風属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
★	魔法	雷遁の術:参	忍具：避雷針。敵に雷属性ダメージを与え、土属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
★	魔法	水遁の術:参	忍具：水鉄砲。敵に水属性ダメージを与え、雷属性の耐性を下げる	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5

DRG　DRAGOON

竜騎士

サポートジョブしだいで攻撃に特化したり回復のサポートも行えるテクニカルなアタッカー。飛竜のブレスや敵対心を下げる各種「ジャンプ」を駆使してパーティに貢献しよう。

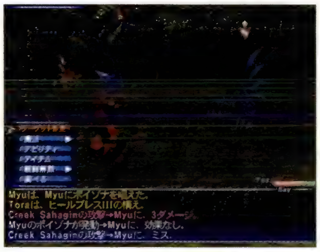
取得クエスト

1. サンドリア港I－10にいるArminibitかCeraulian、ボストーニュ監獄G－8のNovalmauge、北サンドリアL－7のMorjeanと話す
2. シャクラミの地下迷宮にあるExcavation Pointに「つるはし」をトレードして「飛竜の卵」を入手
3. 北サンドリアL－7のMorjeanと話す
4. メリファト山地K－8の「???」に「飛竜の卵」をトレードする
5. ドラギーユ城H－9のRahalと話して「竜化敵」を入手
6. ゲルスバ野営陣F－10のBFでワイバーン族のNMを倒す



特徴　飛竜と共に戦う近接アタッカー

「ジャンプ」や「ハイジャンプ」などの追加攻撃と、攻撃力の高い両手槍による直接攻撃で戦う近接アタッカー。「コールワイバーン」で飛竜を呼び出せるのが最大の特徴で、飛竜は竜騎士と共に敵を攻撃する。竜騎士自身のサポートジョブやWS・魔法の使用など、特定の条件を満たすことで飛竜がブレスを吐き、攻撃や回復などを行ってくれるのだ。



◀飛竜の「ヒールブレス」でHPを回復できる。ソロ性能が高く、竜騎士同士だけでパーティも組める。

装備品　近接攻撃に必要なステータスを伸ばす

片手武器よりステータスによる修正が1.5倍の両手武器を扱うため、STRやDEXを高める装備は重要だ。特にSTRは主力となるWSの威力にもかかわるので優先して上げよう。WSは多段ヒットするものが多く、安定してダメージを与えるために命中も上げたい。また、両手槍の攻撃間隔が長いため、ヘイスト効果がある防具も装備しよう。

◆装備の指針

- ヘイスト効果のある装備品
- STRを上げられる装備品
- DEXを上げられる装備品
- 命中を上げられる装備品
- 飛竜を強化する装備
- 飛竜のブレスを強化する装備

サポートジョブ　ソロ・パーティともに選択肢は多い

サポートジョブは選択の幅が非常に広い。攻撃に特化するなら侍が最適だが、「ダブルアタック」などが有効な戦士も強力。「不意打ち」「だまし討ち」が有効なシーフという選択肢もある。

飛竜の「ヒールブレス」を使用するなら白赤青などがオススメ。青魔道士は状態異常を回復できないが、戦闘力は飛び抜けている。ソロで「楽な相手」を倒すときに有効だ。



▲サポ白なら「イレース」、サポ赤なら「ディスペル」が使える。ソロで行動するときは敵にあわせてサポートジョブを変更したい。

侍　両手槍との相性がバツグン

基本的に両手槍しか装備しないので「八双」や「星眼」の効果を発揮できる。特に攻撃間隔が10%減少し、命中とSTRが上がる「八双」はダメージ大きく底上げしてくれる。また、ストアTPや「黙想」によるTPの溜まりやすさ、「心眼」による攻撃回避など、アタッカーとしての能力を高められるサポートジョブだ。

青魔道士　ソロやヒルブレパーティに最適

青魔法スキルはサポートジョブレベルしかないが「スプラウトストマック」のスロウ効果や「ヘッドバッド」のスタン効果も入り、「コクーン」による防御力アップも優秀。「ヒールブレス」に最適な発動が早くMP消費の少ない「フットキック」「パワーアタック」などもあり、青魔法のセット次第でキラー効果やステータスアップもつけられる。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
C	–	B	D	C	D	F	E	C

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限 EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	–	–	–	–	–	–
	短剣	E	–	–	–	–	–
	片手剣	C–	–	–	–	–	–
	両手剣	–	–	–	–	–	–
	片手斧	–	–	–	–	–	–
	両手斧	–	–	–	–	–	–
	両手鎌	–	–	–	–	–	–
	両手槍	A+	○	○	○	○	○
	片手刀	–	–	–	–	–	–
	両手刀	–	–	–	–	–	–
	片手棍	E	–	–	–	–	–
	両手棍	B–	–	–	○	–	–
	弓術	–	–	–	–	–	–
	射撃	–	–	–	–	–	–
	投てき	–	–	–	–	–	–

種類	スキル名	適性
防御	ガード	–
	回避	C–
	盾	–
	受け流し	C
魔法	神聖魔法	–
	回復魔法	–
	強化魔法	–
	弱体魔法	–
	精霊魔法	–
	暗黒魔法	–
	召喚魔法	–
	青魔法	–
	忍術	–
	歌唱	–
	弦楽器	–
	管楽器	–

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	竜剣	飛竜を帰還させ、飛竜の能力に応じて竜騎士のHP、MP、TP、STR、命中アップ、ヘイストの効果を得る。「ジャンプ」「ハイジャンプ」「スーパージャンプ」の使用間隔がリセットされ、それぞれに特殊効果がつく	1分	2時間
1	アビ	コールワイバーン ※	飛竜を呼び出して従える	–	20分
1	アビ	送還	飛竜を送り返す。飛竜のHPが全快のときに使用すると、「コールワイバーン」の使用間隔がリセットさせる	–	5分
5	アビ	エンシェントサークル	範囲内のパーティメンバーにドラゴンキラーの効果を与える	1分	10分
10	アビ	ジャンプ	軽く跳躍して標的となった敵を攻撃。「竜剣」中は、一定時間敵の物理防御力を約20%減少させる	–	1分30秒
10	特性	物理攻撃力アップ	物理攻撃力が10上昇する	常時	–
25	アビ	スピリットリンク	現在のHPを約30%消費して飛竜のHPを約50%回復し、毒、ディア、バイオなどの状態異常を治す	–	3分
25	特性	ドラゴンキラー	ドラゴン系の敵をひるませることがある	常時	–
30	特性	物理命中率アップ①	命中と飛命が10上昇する	常時	–
35	アビ	ハイジャンプ	標的に攻撃して、敵対心をある程度減らす。「竜剣」中は、与えたダメージに比例して敵のTPを減らす	–	3分
50	アビ	スーパージャンプ	高く跳躍して、敵対心を大幅に減らす。跳躍中は無敵になる。「竜剣」中は、竜騎士の後方にいるパーティメンバーの敵対心も半減させる	–	3分
60	特性	物理命中率アップ②	命中と飛命が22上昇する	常時	–
メ	アビ	ディープブリージング	次に放つ飛竜のブレスの効果が2倍になる	3分	15分
メ	アビ	アンゴン	専用の投げ槍(アンゴン)を消費して、対象の防御力を約20%ダウン	30秒	3分
メ	特性	エンパシー	「スピリットリンク」使用時に自身にかかっているいいステータス(ストンスキン、歌など)を飛竜にコピーできる	常時	–
メ	特性	ストレイフ	飛竜のブレスの命中率が上昇する	常時	–

※ 竜騎士がメインジョブのときのみ使用できる

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
片手剣	1	5	ファストブレード	2回攻撃
	10	30	バーニングブレード	必中、火属性
	18	50	レッドロータス ※1	必中、火属性
	26	75	フラットブレード	追加効果:スタン
	35	100	シャインブレード	必中、光属性
	44	125	セラフブレード ※1	必中、光属性
	52	150	サークルブレード	範囲
	57	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
	65	200	ボーパルブレード ※1	4回攻撃

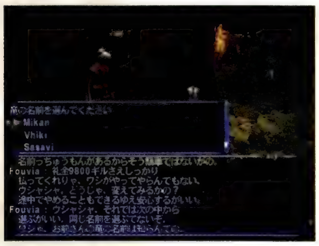
武器	Lv	スキル	名称	効果
両手槍	1	5	ダブルスラスト	2回攻撃
	9	30	サンダースラスト	必中、雷属性
	23	70	ライデンスラスト	必中、雷属性
	33	100	足払い	追加効果:スタン
	49	150	ペンタスラスト	5回攻撃
	55	175	ボーパルスラスト	1回攻撃
	60	200	スキュアー	3回攻撃
	65	225	大車輪	1回攻撃
	68	240	インパルスドライヴ	2回攻撃
	レ	–	ゲイルスコグル	1回攻撃
	ミ	–	雲蒸竜変	4回攻撃

武器	Lv	スキル	名称	効果
両手棍	1	5	ヘヴィスイング	1回攻撃
	14	40	ロッククラッシャー	必中、土属性
	24	70	アースクラッシャー ※2	必中、範囲、土属性
	34	100	スターバースト	必中、光属性or闇属性
	51	150	サンバースト ※2	必中、光属性or闇属性
	56	175	シェルクラッシャー	追加効果:防御力ダウン
	62	200	フルスイング	1回攻撃
	68	215	スピリットテーカー	与えたダメージをMPに変換
	73	230	レトリビューション	1回攻撃

※1 サポ「戦ナ暗竜」時のみ使用可能
※2 サポ「戦モ白ナ」時のみ使用可能

◇名前変更◇ ノーグで飛竜の名前を変更できる

飛竜の名前は竜騎士取得時に選択できるが、ノーグにいるFouviaに話しかけるとあとからでも変更することができる。変更できる名前は右に示す117種類。ジョブ取得時よりも大幅に増えているが、変更には9800ギルが必要。気に入った名前があったら行ってみよう。



◀メインジョブが竜騎士の状態で話しかけないと、Fouviaは飛竜の名前を変更してくれない。

◆飛竜の名前(黒字はジョブ取得時に、青字はノーグF-7のFouviaに9800ギルを支払うと選べる名前)

Amedeo	Donryu	Himmelskralle	Lune	Qiqiru	Teter
Astre	Duke	Huffy	Maggie	Quatrevents	Toby
Azure	Eisenzahn	Hyuh	Majha	Raiden	Tom
Baron	Ember	Jake	Max	Rex	Tonnerre
Belorage	Etoilazuree	Jessie	Mikan	Ringo	Tora
Blutkralle	Etoile	Joseph	Milo	Rocky	Toryu
Bo	Felix	Junker	Missy	Rover	Totona
Bodo	Fido	Jyubih	Molly	Rurumo	Tranchevent
Bogen	Firewing	Kagero	Muffin	Rusty	Tupah
Buster	Flink	Karav-Marav	Nanaja	Rygor	Unryu
Celeste	Foudre	Khocha	Nonomi	Sasavi	Venteuse
Centonnerre	Gaboh	Knirps	Nouvellune	Solaire	Vhiki
Cerulean	Galja-Mogalja	Koffla-Paffla	Nuage	Soleil	Vhyun
Chomper	George	Komet	Oboro	Soryu	Waffenzahn
Coco	Gigima	Lady	Orage	Soufflefeu	Wawaro
Courageux	Ginger	Levian-Movian	Orageuse	Spike	Wirbelwind
Daisy	Gizmo	Lucy	Oscar	Stellaire	Wuffi
Darug-Borug	Gogodavi	Lumiere	Paparal	Sylvester	
Delphyne	Grisnuage	Lumineux	Pfeil	Tataba	
Dino	Hien	Lunaire	Pouncer	Tatang	

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4
CHAPTER 5
ジョブガイド
JOB GUIDE
ジョブガイドの見方
戦士
モンク
白魔道士
黒魔道士
赤魔道士
シーフ
ナイト
暗黒騎士
獣使い
吟遊詩人
狩人
侍
忍者
竜騎士
召喚士
青魔道士
コルセア
からくり士
踊り子
学者
ジョブ専用装備

戦い方 敵対心を調節しながら敵にダメージを与える

パーティでは飛竜と共にオートアタックで攻撃し、「ジャンプ」をリキャストごとに使用してダメージを与える。WSなどでターゲットをとってしまったときは「ハイジャンプ」や「スーパージャンプ」で敵対心を下げ、ターゲットを盾役にもどそう。また、「ダブルスラスト」を始めとする多くのWSは湾曲連携のトス役ができる。シーフや侍などの湾曲の締めを得意とするジョブと組んだら積極的に狙っていこう。



◀両手槍の攻撃は突撃属性。この属性を弱点とする敵に対するとターゲットをとってしまいやすい。

◆戦い方の一例

釣り

敵を釣るなら「石つぶて」を用意

竜騎士が装備できる遠隔攻撃武器は非常に少ない。投げても消費しないブーメランタイプのものだと、レベル70で装備できる「マムージャベーン」までないのだ。それまでは安価な「石つぶて」や「タスラム」で釣りを行おう。

序盤

飛竜の位置を調整する

戦っている敵が前方範囲の特殊技を使用するときは、飛竜を盾役がいる方向から攻撃させないように調整しよう。飛竜は攻撃を開始したら敵が動かないかぎり移動しない。盾役が引きつけた敵の横から攻撃して、飛竜も横から攻撃させよう。

中盤

「ジャンプ」で手数を増やす

ソロや盾役がターゲットをしっかりと固定しているパーティなら、リキャストごとに「ジャンプ」や「ハイジャンプ」を使用して攻撃の手数を増やそう。もし、パーティ時にWSなどでターゲットがふらつくようなら「ハイジャンプ」は温存し、ターゲットをとったときに使用するといい。

終盤

飛竜の状態を確認する

飛竜のHPが減っているなら「スピリットリンク」やヒーリングで回復する。もし釣り役を担っているなら「コールワイバーン」のリキャストを確認しよう。飛竜を倒されると戦力ダウンとなるので、すぐに使用できないなら飛竜の回復を優先し、一時的に釣り役を交代してもらうといい。

経験値獲得で飛竜が強化される

飛竜を呼び出しているときに経験値を獲得すると、経験値200ごとに飛竜のステータスが上昇する。上限は経験値1000までで、飛竜やPCが戦闘不能になったり、ログアウト、エリアチェンジなどをするまで効果は継続するのだ。なお、「ミラテテ様言行録」などの経験値を獲得できるアイテムでは、残念ながらステータスは上昇しない。



◀レベル上げをしているときならすぐに強化されていき、ブレスの威力も上がっていく。

レベルが上がったらHP全快で再召喚

飛竜のステータスはPCのレベルで決まるが、PCのレベルが上がっても呼び出していた飛竜のステータスは前のレベルのまま。一度呼びなおさないとステータスが上がらないのだ。なお、飛竜のHPが全快のときに「送還」を使うと、再使用時間にかかわらず「コールワイバーン」が使用できるので活用しよう。



◀飛竜のHPが減っていたら「スピリットリンク」やヒーリングで回復してから「送還」するといい。

Lv1～ 「コールワイバーン」で飛竜を呼び出す

飛竜は竜騎士と共に敵に攻撃し、さまざまなブレスで支援してくれる頼れる相棒だ。しかし、飛竜を呼び出すアビリティ「コールワイバーン」はリキャストが20分と長いため、飛竜が戦闘不能にならないように、HPに気をつけながら戦おう。下に示す条件を満たさないかぎり飛竜は消えないので、チョコボに乗らないのであればつねに呼び出しておいていい。



◀レベルが低いうちはヒーリングしか飛竜のHPを回復する手段がない。倒されないように回復しよう。

◆飛竜の特徴

- PCが攻撃した敵をオートアタックで攻撃し、戦闘を解除すると飛竜も解除する
- PCがヒーリングすると飛竜もヒーリングする
- 攻撃属性は打撃
- PCのサポートジョブによってブレスが変化

◆飛竜がいなくなる条件

- PCか飛竜が戦闘不能になったとき
- PCが魅了状態になったとき
- アビリティ「送還」「竜剣」を使用したとき※
- ジョブチェンジを行ったとき
- チョコボに乗ったとき

※ 飛竜のHPが100%のときに「送還」を使用するとリキャスト時間に関係なく「コールワイバーン」が使用可能

Lv1～ 低レベル時の主力WS「ダブルスラスト」を習得

両手槍のWS「ダブルスラスト」は、敵に対して2回攻撃を行うWSだ。攻撃力の高い両手槍のWSだけあってダメージも大きく、序盤の主力WSとして活躍する。必ずヒットするわけではないが、攻撃を2回行うだけあってミスが少なく、湾曲連携のトス役にも最適。このWSを使用したあとに下に示すWSを使えば湾曲連携が完成する。特にシーフが「不意打ち」を使った「バイパーバイト」、戦士の「ランページ」、侍の「壱之太刀・燕飛」などが強力だ。



◀スキル200で習得する「スキュアー」までは、湾曲連携のトスは、この「ダブルスラスト」で行うといい。

◆湾曲連携に使われるおもなWS

武器	WS名	必要スキル
短剣	バイパーバイト	100
片手剣	ファストブレード	5
両手剣	ハードスラッシュ	5
片手斧	ランページ	175
両手鎌	スライス	5
片手刀	烈	30
両手刀	壱之太刀・燕飛	5

Lv10～ 「ジャンプ」と「ハイジャンプ」の違い

レベル10で習得する「ジャンプ」とレベル35で習得する「ハイジャンプ」は使用したタイミングで攻撃を行う。リキャストごとに使用することで、攻撃の手数を増やすことができるのだ。「ハイジャンプ」には敵対心を下げる効果があるため、敵のターゲットをそらすという使い方もできる。WSなどの敵対心を上げやすい行動のあとに使うといいだろう。



◀「ジャンプ」はひんぱんに使用するアビリティ。マクロにほかのアビリティのリキャストを登録しておくと便利だ。

Lv49～ 必殺の5回攻撃「ペンタスラスト」

スキル150で習得できる「ペンタスラスト」は、単独の威力では竜騎士のWSのなかで最高クラスの威力を誇る。特にソロで戦うような楽～丁度の敵だと全段ヒットして大ダメージを与えられるのだ。連携では重力の締めができるが、あまり活用する機会がない。狩人の「サイドワインダー」などのあとに狙ってみよう。



◀STRとDEXを上げたり、サポ戦にして「バーサク」を使うとダメージアップ。

Lv50～ 敵対心を大きく減少させる「スーパージャンプ」

これまで覚えた「ジャンプ」系のアビリティとはちがい、「スーパージャンプ」は攻撃を行わない。その代わりに使用中は無敵状態になり、敵対心も大幅に減らすのだ。使用中は味方の魔法も届かなくなるが、使用後はほぼターゲットをとっていない状態になる。また、無敵時間を利用して敵の攻撃を回避することも可能だ。

◆「スーパージャンプ」の特徴

- ダメージは与えられない
- TPは溜まらない
- 敵対心がほぼなくなる
- 発動から一定時間無敵になる（無敵中は敵の攻撃や味方の魔法がいっさい届かない）
- 飛竜も「スーパークライム」を使用して無敵になる

Lv65～ レベル3連携のトス役を担おう

スキル225で習得する「大車輪」と、レベル71以上で受けられるクエストをこなすことで習得できる「インパルスドライヴ」は、それぞれ光と闇の連携を起こせる。下記のWSと連携するといい。なお、「大車輪」はサポシで「不意打ち」をすると大ダメージが狙える。

◆「大車輪」と光連携を狙うWS

武器	技名	使用ジョブ&Lv情報
格闘	双竜脚	モンク65／からくり75
短剣	シャークバイト	シーフ66／踊り子68
両手剣	スピンスラッシュ	暗黒騎士66／ナイト69
両手斧	キングズジャスティス	戦士ミシック
片手剣	ロイエ	ナイトミシック

◆「インパルスドライヴ」と闇連携を狙うWS

武器	技名	使用ジョブ&Lv情報
格闘	夢想阿修羅拳	モンク70※
両手鎌	クロスリーパー	暗黒騎士65
両手鎌	スパイラルヘル	暗黒騎士68／戦士72／獣使い75
両手刀	八之太刀・月光	侍65

※ 取得クエストを受けられるのはレベル71から

/ignorepetのススメ

PCによっては戦闘中に飛竜をターゲットしてしまい、敵や味方へうまくターゲットできないことがある。そんなPCには「/ignorepet」の活用をオススメしたい。このテキストコマンドをONにすれば、他人のペットをターゲットできなくなる。味方をターゲットする機会が多い後衛や、竜騎士、獣使い、からくり士などが複数いるパーティ時に有効だ。

◆ペットをターゲットできなくするコマンド

コマンド	効果
/ignorepet	他人のペットをターゲットできる状態か確認できる
/ignorepet on	他人のペットをターゲットできなくする
/ignorepet off	他人のペットをターゲットできるようにする

飛竜の状態を知る代名詞

飛竜の状態をより詳しく知るために、代名詞を利用しよう。飛竜のHPやTPは、それぞれ<pethpp>、<pettp>でログウィンドウに表示される。基本的に竜騎士本人にしか必要がない情報なので、以下のようなマクロを組んでおくといい。本人にのみ飛竜の状態をアナウンスしてくれるのだ。

◆飛竜の状態を知るマクロ例

```
/echo 飛竜のHP→<pethpp>
/echo 飛竜のTP→<pettp>
```

飛竜も感情表現をする

PCが一部の感情表現を行うと、飛竜もアクションを起こす。PCが手を振ったりダンスを踊るのに合わせて飛竜も行動するのだ。アクションを起こす感情表現は下の18種類。その愛らしさに癒されること間違いなしだ。

◆飛竜がアクションする感情表現

/sit	/blush	/bow
/cheer	/clap	/dance
/goodbye	/hurray	/joy
/panic	/point	/salute
/surprised	/wave	/dance1
/dance2	/dance3	/dance4



教えて！ 竜騎士の魅力

テクニカルな戦闘を楽しんでください

飛竜の特性を知っていれば、アタッカーのなかでも屈指のダメージソースになれます。サポートジョブの選択肢の多さ、「ジャンプ」や「ハイジャンプ」などを効率的に使用する、飛竜のブレスを使いこなすなど、テクニカルな戦闘を楽しめるのも魅力です。

メリットポイントで習得できる「アンゴン」などは防御力ダウン効果でオンリーワンの性能があり、強敵と戦うときにも活躍できますよ。



◀飛竜のかわいさも竜騎士の魅力の一つ。これを魅力の第一と考えるPCも少なくない。

◇能力考察1◇ 飛竜のブレスを使いこなす

飛竜は竜騎士のサポートジョブによって3つの思考タイプに分かれる。それぞれブレスやその使用条件が異なるので覚えておこう。

特に思考タイプがCのときは、AFの「ドラケンアーメット」の特性を利用して「ヒールブレス」のみで回復する特殊なパーティが組める。3人以上「ドラケンアーメット」を装備した竜騎士がいれば、ほかのジョブは自由。パーティメンバーのHPが50%以下になったときに「ポイゾナ」などの消費MPが少ない魔法を使うだけで、飛竜がブレスで回復してくれるのだ。

◆飛竜の思考タイプと使用するブレス

タイプ	サポートジョブ	ブレス	備考
A	戦モシ獣狩侍コか踊	攻撃系	攻撃系のブレスで敵の弱点を突きやすい
B	ナ暗吟忍	攻撃系 回復系	PCのHPが25%以下のときに回復系ブレスを使用する
C	白黒赤召青学	回復系 治癒系	PCかパーティメンバーのHPが33%以下のときに回復系ブレスを使用する

◆各ブレスの解説

攻撃系ブレス

発動条件

- 飛竜がオートアタック中
- 竜騎士がWSを使用する

種類

名称	効果
フレイムブレス	火属性のダメージを与える
フロストブレス	氷属性のダメージを与える
ガストブレス	風属性のダメージを与える
サンドブレス	土属性のダメージを与える
ライトニングブレス	雷属性のダメージを与える
ハイドロブレス	水属性のダメージを与える

解説

使用するブレスの種類は選択できないが、飛竜のレベルが上がるにつれて敵の弱点属性のものを使う確率が上がる。精霊魔法などと同じようにMBも発生し、その際はブレスの命中率が大幅にアップするのだ。また、飛竜が敵の弱点を突くブレスを使用しやすくなったり、威力を上昇させる効果をもつ防具もある。

回復系ブレス

発動条件

- タイプB：竜騎士のHPが25%以下のときに魔法を使用する
- タイプC：竜騎士かパーティメンバーのHPが33%以下のときに魔法を使用する

種類

名称	使用Lv	効果
ヒールブレス	1～19	HPを回復する(小)
ヒールブレスII	20～39	HPを回復する(中)
ヒールブレスIII	40～75	HPを回復する(大)

解説

タイプBは竜騎士のみ、タイプCならパーティメンバーも回復する。どちらの場合でも飛竜のHPが増えるほど回復量も増加していく。AFの頭装備「ドラケンアーメット」を装備していればHPにかんする条件が緩和され、タイプBはHPが33%以下、タイプCはHPが50%以下で「ヒールブレス」が発動するようになる。

治療系ブレス

発動条件

- 飛竜がオートアタック中である
- 本体の竜騎士かPTメンバーが毒・麻痺・暗闇のいずれかになっている
- WSを使用する

種類

名称	効果
キュアポイズン	毒を治癒する
キュアパラライズ	麻痺を治癒する
キュアブラインド	暗闇を治癒する

解説

攻撃系ブレスと同様にWSを使うと発動する竜騎士やパーティメンバーの状態異常を治療するブレス。治療できる状態異常は1回のブレスにつき1つ。複数の状態異常になっている場合はブレスも複数回使用する必要があるうえ、サポ白でも回復できる状態異常しか治療できないので、無理に狙う必要はない。

◇能力考察2◇ 飛竜を強化できる装備を利用する

パートナーである飛竜の強化は、竜騎士の戦闘力を底上げできる重要な要素だ。「ブレスを効果的に使う」というのは、攻撃ブレスで弱点を突きやすくなったり、「ヒールブレス」の条件を緩和、「ブレスの効果アップ」はブレスの威力をアップする。「ヒールブレス」の威力は飛竜のHPの高さでアップするため、装備でHPを上げるのも重要なのだ。



◀飛竜を強化する装備はAFやレリック装備に多い。クエストやデュナミスに挑戦して手に入れよう。

◆着替えマクロの一例

```
/equip head ドラケンアーメット
/ma ポイゾナ <me>
/wait 2
/equip head ウィルムアーメット
```

ブレスを効果的に使いつつ、威力もアップさせるマクロ。「ヒールブレス」をHP50%以下で使用しつつ回復量をアップできる。使用する魔法や詠唱が早いサポ赤のときはwaitを調整しよう。

◆飛竜を強化できる装備

種類	Lv	名称	性能	入手方法
頭	60	ドラケンアーメット(R)(E)	防16 HP+12 MND+5 耐雷+10 飛竜：ブレスを効果的に使う	[AF]AFクエスト3：竜騎士
	73	ソリアンヘルム(R)	防26 HP+50 耐風+10 与ブレス効果アップ 飛竜：ブレス効果アップ	[敵]グロウベルグ〔S〕：Scitalis
	75	ウィルムアーメット(R)(E)	防25 HP+16 STR+4 耐風+10 飛竜：ブレス効果アップ	[他]デュナミスーザルカバード
胴	58	ドラケンメイル(R)(E)	防38 HP+15 VIT+4 耐氷+10 飛竜：リジェネ	[AF]イフリートの釜(Treasure Coffer)
	74	ウィルムメイル(R)(E)	防49 HP+24 受け流しスキル+15 レジストブライン効果アップ 飛竜：サポートジョブ能力追加	[他]デュナミスーボスディン
両手	56	ドラケンフィンガー(R)(E)	防15 HP+11 DEX+3 受け流しスキル+10 飛竜：命中率アップ	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
両脚	52	ドラケンブレー(R)(E)	防27 HP+15 耐土+10 エンシェントサークル効果アップ 飛竜：HP+10%	[AF]AFクエスト2：竜騎士
両足	75	ホマムガンビエラ(R)(E)	防16 HP+31 MP+31 命中+6 飛命+6 ヘイスト+3% 飛竜：HP+50	[交]Wilhelm：オメガの尾
首	70	シャノアゴルジェ(R)(E)	命中+2 飛竜：HP+50	[ク]アトルガン：翠緑のむこうへ
耳	69	ドラグーンピアス(R)(E)	時々アンゴンを消費しない 飛竜：ブレス命中率アップ	[敵]マムーク：Chamrosh

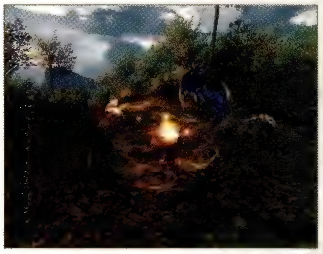
◇能力考察3◇ アビリティを利用して1人連携を狙おう

竜騎士はSPアビリティ「竜剣」や、サポ侍の「黙想」を使えば、1人で連携できる。

飛竜はブレスを吐くとTPが0になり、「竜剣」を使ってもTPが得られなくなる。そこで、一度武器をしまってからふたたび攻撃態勢に入り、すぐにWSを撃とう。すると、飛竜は攻撃態勢に入っていないのでブレスを吐かない。

サポ侍の連携は「黙想」と「ストアTP」を利用している。竜騎士が基本的に装備する両手槍は間隔478以上。「ストアTP」の効果があれば3回の攻撃でTPが40以上溜まる。これに「黙想」のTP60を合わせてWSを撃つのだ。

なお、この2つの方法を合わせると1人三連携も可能になる。「竜剣」後にWSを撃つ前に「黙想」を使い、そのあとはサポ侍でできる1人連携の流れで行動すればいい。



◀1人3連携を狙うなら、「竜剣」を利用した連携を行う前に「八双」を使い、WSのダメージアップを狙おう。

◆「竜剣」を利用した1人連携

自身と飛竜のTPを100以上溜める
▼
一度武器をしまって再び攻撃態勢を取る
▼
武器で攻撃する前にWSを撃つ
▼
「竜剣」で飛竜のTPを吸収する
▼
WSを撃つ

◆サポ侍でできる1人連携

「八双」を使用する
▼
「黙想」を使用した直後にWSを撃つ
▼
攻撃、「ジャンプ」「ハイジャンプ」でTPを100以上にする
▼
WSを撃つ

◆竜騎士の1人連携WS例

連携するWS			連携属性
インパルスドライヴ	▶ ボーパルスラスト	▶ 雲蒸竜変	分解▶光
インパルスドライヴ	▶ ボーパルスラスト	▶ 大車輪	分解▶光
ペンタスラスト	▶ スキュアーor雲蒸	▶ ペンタスラスト	収縮
スキュアー	▶ 竜変	▶ スキュアー	貫通
インパルスドライヴ	▶ ペンタスラスト		分解
大車輪or雲蒸竜変	▶ ボーパルスラスト		重力
インパルスドライヴ	▶ インパルスドライヴ		収縮
スキュアー	▶ ペンタスラスト		収縮

◇メリットポイント◇ 「アンゴン」は最優先で覚えよう

必ず覚えておきたいのトップレベルの防御力のダウン効果をもち、必ず命中するという特徴がある「アンゴン」だ。効果時間を1分半まで強化した竜騎士が2人いれば、HNMなどの強敵相手に防御力ダウン状態を維持できる。ただし、「アンゴン」の防御力ダウン効果は優先度が低めで、「アシッドボルト」などでも上書きされてしまうので注意をうながそう。

ステータスでは近接攻撃にかかわるものを強化しよう。特に両手槍スキルは優先だ。



◀投てき武器の「アンゴン」はアトルガン白門K－10にいるHagakoffから248ギルで購入できる。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★	HP／MP	HP上限
★★★	ステータス	STR
★★★	戦闘スキル	両手槍スキル
★★★	その他	クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★	エンシェントサークル使用間隔	−20秒
★★	ジャンプ使用間隔	−3秒
★★	ハイジャンプ使用間隔	−6秒
★★★	スーパージャンプ使用間隔	−6秒
★★	スピリットリンク使用間隔	−6秒

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★	アビ	ディープブリージング	次に放つ飛竜のブレスの効果が2倍になる。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
★★★	アビ	アンゴン	専用の投げ槍(アンゴン)を消費して、30秒間対象の防御力を約20%ダウン。使用間隔3分	効果時間+15秒
★★	特性	エンパシー	「スピリットリンク」使用時に自身にかかっているいいステータス(ストンスキン、歌など)を飛竜にコピーできる	コピーするステータス数+1
★	特性	ストレイフ	飛竜のブレスの命中率が上昇する	ブレスの命中率+5%

「アンゴン」以外のグループ2の強化項目はどれを上げる?

「アンゴン」を最優先すると、残る強化上限は5。そのなかでグループ2を強化していくなら、「スピリットリンク」に特殊な能力を付加する特性「エンパシー」をオススメしたい。ただし、一度に4～5個も強化をコピーしなければならない状況は少ないので、2～3段階も上げておけば十分。残りは「ヒールブレス」を使うどうかで強化するといい。より効果を体感しやすいのは「ディープブリージング」だ。

◆グループ2の強化項目解説

ディープブリージング

攻撃系ブレスや「ヒールブレス」の威力が倍になる。強化が1段階だと再使用できる時間が15分と長く、やや扱いづらい。なお、装備などの効果と重複する。

エンパシー

段階で増えるのは一度の「スピリットリンク」でコピーできる強化の数。効果が長いものなら次にコピーしたものと重複していき、飛竜がどんどん強化されていく。

ストレイフ

攻撃系ブレスがレジストされにくくなり、総合的なダメージアップに役立つ。ただし、「ヒールブレス」にはレジストがないため、この特性による恩恵はない。

SMN　SUMMONER

召喚士

召喚獣と契約し、その強大な力を使役する異端の魔道士。召喚獣の力を引き出すことによってさまざまな効果を生みだし、攻撃・回復・補助といった役割をこなす。

取得クエスト

1. クフィム島やシャクラミの地下迷宮などにいるリーチ族を倒して「カーバンクルの紅玉」を入手
2. ウィンダス石の区G−3のDoor:House of the Heroを調べる
3. 「カーバンクルの紅玉」を所持した状態で、天候が熱波・雪・風・砂塵・雷・雨・快晴のエリアに移動し、7つの光を集める
4. ラテーヌ高原G−6の「???」に「カーバンクルの紅玉」をトレード



特徴　召喚獣と共に戦う万能ジョブ

召喚士は召喚獣を呼び出し、ペットコマンドで命令して共に戦うジョブ。「契約の履行」というアビリティで召喚獣の能力を引き出し、さまざまな能力を発揮することができる。また、それらの行動をとらせた際に発生する召喚士の敵対心の上昇はわずか。敵に大ダメージを与えたり、味方を一気に回復しても敵の攻撃対象になりにくいという側面もある。



◀召喚獣は一部タウンをのぞくほとんどのエリアで呼び出せる。いつでも、ねに全力で戦うことができるのだ。

装備品　MPと召喚魔法スキルを増強

召喚士のMPは全ジョブのなかでもっとも高いが、「契約の履行」を発動するには多くのMPを消費する。それに加えて、召喚獣を呼び出しているとヒーリングできないので、MPを装備品で補強するのが重要だ。また、召喚魔法スキルを上げると「契約の履行」の効果時間や命中率が上昇するため、召喚魔法スキルを上げられる装備品も用意しておきたい。

◆装備の指針

- MPを上げられる装備品
- ヒーリングMPを上げられる装備品
- 召喚魔法スキルを上げられる装備品
- 召喚獣と同属性の属性杖
- 「契約の履行」の再使用間隔を短縮する装備品

サポートジョブ　豊富なMPを活かせるジョブを選ぼう

「契約の履行：幻術」と「契約の履行：験術」の使用間隔は、それぞれ1分間になる。アビリティ使用後は自由に行動できるので、その時間を有効活用できるジョブを選ぶようにしよう。

ただし、召喚士の戦闘スキルや防御スキルは低く、攻撃面を強化できるサポートジョブではあまり意味がない。召喚士の豊富なMPを活かせる後衛ジョブがオススメだ。



▲ソロ戦闘のときは、シーフも有効なサポートジョブ。召喚獣に敵のターゲットをとらせれば、簡単に「不意打ち」を狙える。

白魔道士　回復能力を高めたいなら

「ケアルI〜III」、「ケアルガI〜II」、状態異常回復など、回復能力を高められる。パーティに白魔道士がいないときは、これをサポートジョブにしておけば回復役として立ち回れる。また、「インビジ」や「スニーク」の知覚遮断魔法や、戦闘不能から復活できる「リレイズ」も使用できるため、ソロ活動との相性もいい。

学者　MP回復手段の「机上演習」が便利

「ケアルI〜III」「スリプル」「ディスペル」「ドレイン」「アスピル」など、役立つ魔法を使用できる。召喚士は召喚魔法スキル以外の魔法スキルをもたないが、「白のグリモア」や「黒のグリモア」を使うことで、対応するスキルをB+まで上げられるのだ。また、MP消費量の多い召喚士にとって、「机上演習」によるMP回復も便利。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
G	A	F	E	F	D	B	B	B

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	－	－	－	－	－	－
武器	短剣	E	－	－	－	－	－
武器	片手剣	－	－	－	－	－	－
武器	両手剣	－	－	－	－	－	－
武器	片手斧	－	－	－	－	－	－
武器	両手斧	－	－	－	－	－	－
武器	両手鎌	－	－	－	－	－	－
武器	両手槍	－	－	－	－	－	－
武器	片手刀	－	－	－	－	－	－
武器	両手刀	－	－	－	－	－	－
武器	片手棍	C+	－	－	○	－	－
武器	両手棍	B	－	－	○	○	○
武器	弓術	－	－	－	－	－	－
武器	射撃	－	－	－	－	－	－
武器	投てき	－	－	－	－	－	－

種類	スキル名	適性
防御	ガード	－
防御	回避	E
防御	盾	－
防御	受け流し	－
魔法	神聖魔法	－
魔法	回復魔法	－
魔法	強化魔法	－
魔法	弱体魔法	－
魔法	精霊魔法	－
魔法	暗黒魔法	－
魔法	召喚魔法	A
魔法	青魔法	－
魔法	忍術	－
魔法	歌唱	－
魔法	弦楽器	－
魔法	管楽器	－

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	アストラルフロウ	召喚獣と精霊の維持費が0になり、特定の契約の履行が使えるようになる	3分	2時間
1	ペット	神獣の攻撃	召喚獣に攻撃を指示する	－	10秒
1	ペット	神獣の退避	召喚獣に退避を指示する	－	10秒
1	ペット	神獣の帰還	召喚獣を解放する	－	10秒
1	ペット	契約の履行：幻術	召喚獣に特殊攻撃を行うように指示する	－	1分
1	ペット	契約の履行：験術	召喚獣に特殊補助を行うように指示する	－	1分
1	特殊	レーダー	レーダーに敵の位置を赤色で表示する	常時	－
10	特性	MPmaxアップ①	MPが10上昇する	常時	－
15	特性	クリアマインド①	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が3上昇し、2回目以降のMP回復量が1ずつ増える	常時	－
20	特性	レジストスロウ①	スロウに対して、少し耐性を得る	常時	－
25	特性	オートリフレシュ	3秒ごとにMPが1ずつ回復する	常時	－
30	特性	MPmaxアップ②	MPが20上昇する	常時	－
30	特性	クリアマインド②	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が6上昇し、2回目以降のMP回復量が1ずつ増える	常時	－
40	特性	レジストスロウ②	スロウに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	－
45	特性	クリアマインド③	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が9上昇し、2回目以降のMP回復量が2ずつ増える	常時	－
50	特性	MPmaxアップ③	MPが40上昇する	常時	－
50	アビ	エレメントサイフォン	召喚した精霊からMPを吸収する	－	5分
60	特性	クリアマインド④	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が12上昇し、2回目以降のMP回復量が2ずつ増える	常時	－
60	特性	レジストスロウ③	スロウに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	－
70	特性	MPmaxアップ④	MPが60上昇する	常時	－
75	特性	クリアマインド⑤	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が15上昇し、2回目以降のMP回復量が3ずつ増える	常時	－
75	特性	レジストスロウ④	スロウに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	－

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
短剣	2	5	ワスプスティング	追加効果：毒
短剣	16	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
短剣	28	70	シャドーステッチ	追加効果：バインド
短剣	40	100	バイパーバイト ※1	2倍撃、追加効果：毒
短剣	50	125	サイクロン ※1	必中、風属性、範囲
短剣	56	150	エナジースティール	必中、MP吸収
短剣	63	175	エナジードレイン ※1	必中、MP吸収
片手棍	1	5	シャインストライク	必中、光属性
片手棍	14	40	セラフストライク ※2	必中、光属性
片手棍	25	70	ブレインシェイカー	追加効果：スタン
片手棍	35	100	スターライト	自身のMP回復
片手棍	44	125	ムーンライト ※2	範囲、パーティメンバーのMP回復
片手棍	52	150	スカルブレイカー	追加効果：INTダウン
片手棍	57	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
片手棍	64	200	ジャッジメント ※2	1回攻撃
片手棍	75	230	ブラックヘイロー	2回攻撃
両手棍	1	5	ヘヴィスイング	1回攻撃
両手棍	14	40	ロッククラッシャー	必中、土属性
両手棍	24	70	アースクラッシャー ※3	必中、範囲、土属性
両手棍	34	100	スターバースト	必中、光属性or闇属性
両手棍	51	150	サンバースト ※3	必中、光属性or闇属性
両手棍	56	175	シェルクラッシャー	追加効果：防御力ダウン
両手棍	62	200	フルスイング	1回攻撃
両手棍	66	215	スピリットテーカー	与えたダメージをMPに変換
両手棍	71	230	レトリビューション	1回攻撃
両手棍	レ	－	タルタロスゲート	追加効果：攻撃力ダウン
両手棍	ミ	－	ガーランドオブブリス	光属性、追加効果：防御力ダウン

※1 サポ「赤シ吟狩忍踊」時のみ使用可能　※2 サポ「戦白ナ暗侍」時のみ使用可能　※3 サポ「戦モ白ナ」時のみ使用可能

◆習得魔法一覧(詳細はP.361参照)

Lv	名称	MP	効果
1	火精霊召喚	10	火の精霊を召喚する
1	氷精霊召喚	10	氷の精霊を召喚する
1	風精霊召喚	10	風の精霊を召喚する
1	土精霊召喚	10	土の精霊を召喚する
1	雷精霊召喚	10	雷の精霊を召喚する
1	水精霊召喚	10	水の精霊を召喚する
1	光精霊召喚	10	光の精霊を召喚する
1	闇精霊召喚	10	闇の精霊を召喚する
1	イフリート召喚	7	イフリートを召喚する
1	シヴァ召喚	7	シヴァを召喚する
1	ガルーダ召喚	7	ガルーダを召喚する
1	タイタン召喚	7	タイタンを召喚する
1	ラムウ召喚	7	ラムウを召喚する
1	リヴァイアサン召喚	7	リヴァイアサンを召喚する
1	カーバンクル召喚	5	カーバンクルを召喚する
1	フェンリル召喚	15	フェンリルを召喚する
1	ディアボロス召喚	15	ディアボロスを召喚する

契約方法　召喚獣の試練を乗り越えろ!

「イフリート」や「シヴァ」などの召喚獣を呼び出すには、対応するクエストをクリアして召喚獣と契約する必要がある。各種試練は、レベル60以上の6人パーティで攻略可能な高難易度のクエスト。一方、試練・改の方はレベル20のソロで挑戦できるので、こちらをクリアして召喚獣と契約するといいだろう。

◆各試練の手順

発生条件	クエストを受けるエリアの名声が「ほとんどの人に知られている」であること ※
進行手順	①依頼者から必要なものを受け取る ②BFにあるProtocrystalを調べる ③召喚獣を倒して、「何もいらない」を選ぶとその召喚獣を呼び出せる(試練・改の場合は召喚獣を倒せば呼び出せる)

◆召喚獣取得クエスト一覧

召喚獣	クエスト名	依頼者	エリア	必要なもの	BF
イフリート	火の試練 火の試練・改	Ronta-Onta Dodmos	カザム J−9	火の音叉 火の音叉・改	灼熱の回廊(イフリートの釜G−5から移動)
シヴァ	氷の試練 氷の試練・改	Gulmama Castilchat	北サンドリア E−7	氷の音叉 氷の音叉・改	凍結の回廊(フェ・インI−5から移動)
ガルーダ	風の試練 風の試練・改	Agado-Pugado Rahi-Fohlatti	ラバオ G−9	風の音叉 風の音叉・改	突風の回廊(テリガン岬F−4から移動)
タイタン	土の試練 土の試練・改	Juroro Ferrol	バストゥーク港 I−8	土の音叉 土の音叉・改	震動の回廊(流砂洞C−8から移動)
ラムウ	雷の試練 雷の試練・改	Ripapa Lacia	マウラ I−9	雷の音叉 雷の音叉・改	雷鳴の回廊(ボヤーダ樹J−12から移動)
リヴァイアサン	水の試練 水の試練・改	Edal-Tahdal Verctissa	ノーグ H−8	水の音叉 水の音叉・改	海流の回廊(怨念洞I−7から移動)
フェンリル	月の導き	Leepe-Hoppe	ウィンダス 水の区南側J−9	月の呼び玉	満月の泉(トライマライ水路G−7から移動)
ディアボロス	笑み曲ぐ夢魔と	Kerutoto	ウィンダス 水の区南側J−8	夢幻香	異界の口(ボスディン氷河H−8→ソ・ジヤH−8から移動)

※「月の導き」は各試練で手に入るだいじなもの「火・氷・風・土・雷・水の息吹」が必要。また、「笑み曲ぐ夢悪と」はプロマシアM「神を名乗りて」をクリアしていることが必要になる

名声　クエストをクリアして名声を高めよう

召喚獣と契約するクエストを受けるには、クエストが発生する街の名声を一定値以上まで高めておく必要がある。右表のNPCに話しかけて、「ほとんどの人に知られている」と言われれば受けられるはずだ。名声が足りていないときは、右表にあるエリアで発生するクエストをこなして名声を高めること。

◆召喚獣と名声の対応表

召喚獣	エリア	名声を確認できるNPC	NPCの居場所
イフリート	カザム(ウィンダス)	Ney Hiparujah	カザムI−11
シヴァ	サンドリア	Namonutice	南サンドリアK−6
ガルーダ	ラバオ(サンドリア)	Waylea	ラバオG−9
タイタン	バストゥーク	Flaco	バストゥーク港E−6
ラムウ	マウラ(ウィンダス)	Zabirego-Hajigo	ウィンダス水の区北側F−10
リヴァイアサン	ノーグ(天晶堂)	Vaultimand	ノーグH−8

召喚獣　召喚士のレベルが上がるごとに召喚獣も成長

召喚獣の強さは召喚士のレベルによって変動し、召喚士のレベルが上がれば召喚獣も強化される。ただし、自身のSTRやVITなどのステータスは影響しないため、それらを上げてもあまり効果がない。また、召喚獣の攻撃力、攻撃間隔、維持費をまとめたものが右表だ。3つのバランスが優れているフェンリルが使いやすいが、最終的にどの召喚獣も強力な「契約の履行」を使用できるようになる。

◆召喚獣の特徴

召喚獣	攻撃力	攻撃間隔	維持費	特徴
カーバンクル	低い	普通	低い	攻撃力は低いものの、維持費が低く、最初から呼び出すことができる
イフリート	普通	普通	高い	「バーニングストライク」など火属性の攻撃が多い
タイタン	普通	普通	高い	味方に「ストンスキン」の効果を与える「大地の守り」が使いやすい
リヴァイアサン	普通	普通	高い	「湧水」で石化などの状態異常を治せる
ガルーダ	普通	普通	高い	3回回避する機会を与える「真空の鎧」がパーティ戦闘で重宝する
シヴァ	普通	普通	高い	「スリプガ」の範囲睡眠が役立つ
ラムウ	普通	普通	高い	「サンダースパーク」の麻痺は発動率が高め
フェンリル	高い	早い	普通	攻撃力と維持費に優れた召喚獣。弱体効果の履行は使う場面が多い
ディアボロス	高い	早い	高い	遠距離攻撃の「ネザーブラスト」で移動する敵でも確実に発動する

維持費　召喚獣を呼び出しつづけるにはMPが必要

召喚獣を呼び出していると、自身のMPを消費していく。これは維持費と呼ばれるもので、3秒ごとにMPを消費していき、0になると召喚獣は帰還してしまうのだ。維持費は召喚獣の種類によって変わり、召喚士のレベルが一定値に達すると増加するが、この維持費は装備品で下げられる(P.125)。

◆召喚獣維持費

召喚獣												
カーバンクル	Lv	1~8	9~17	18~26	27~35	36~44	45~53	54~62	63~71	72~75		
	維持費	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
6召喚獣 ※ ディアボロス	Lv	1~9	10~18	19~27	28~37	38~46	47~58	59~64	65~67	68~70	71~73	74~75
	維持費	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
フェンリル	Lv	1~7	8~14	15~21	22~29	30~36	37~43	44~50	51~58	59~65	66~72	73~75
	維持費	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
全精霊	Lv	1~4	5~8	9~13	14~17	18~22	23~26	27~31	32~35	36~39	40~44	45~48
	維持費	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Lv	49~53	54~57	58~62	63~66	67~71	72~75					
	維持費	13	14	15	16	17	18					

※ 6召喚獣はイフリート、シヴァ、ガルーダ、タイタン、ラムウ、リヴァイアサンを指す

契約の履行　特定のレベルに達すると自動で習得

「契約の履行」とは、召喚獣に特殊技を使わせるアビリティのこと。魔法とは違い、召喚士が特定のレベルに達すると自動で習得していく。また、「契約の履行」は幻術と験術に分類されており、敵にダメージを与えるものを幻術、回復・強化・弱体効果があるものを験術と呼ぶ。それぞれの使用間隔は1分となるため、幻術と験術を連続で使うことも可能だ。



◀精霊は「契約の履行」を習得しないが、召喚士のレベルが上がると自身と同属性の魔法を使用する。

◆「契約の履行」のマクロ設定例

```
/pet エクリプスバイト <t>
/clock on
```

「契約の履行」は幻術でも験術でもテキストコマンドは、/petか/jaで発動させることができる。また、「契約の履行」の再使用時間を把握するために、2行目に/clock onを登録しておくといい。/recastでは召喚獣を呼び出しておかないと確認できないのだ。

◆「契約の履行」一覧(赤字のものは「アストラルフロウ」中に使用できる「契約の履行：幻術」を示している)

召喚獣	種類	習得Lv	契約の履行	消費MP	属性	連携	MB	効果
カーバンクル	幻術	1	シアリングライト	すべて ※	光	×	○	全魔力を使って範囲内の敵に光属性ダメージ
		5	ポイズンネイル	11	突撃	○	×	物理攻撃。追加効果：毒
		55	プチメテオ	108	光	×	○	敵に光属性のダメージ
	験術	1	ルビーの癒し	6	−	×	×	標的のパーティメンバーのHPを回復
		24	ルビーの輝き	44	−	×	×	範囲内のパーティメンバーに「プロテス」と「シェル」の効果。効果時間3分
		44	ルビーの煌き	62	−	×	×	範囲内のパーティメンバーの能力値をランダムに1つアップ。効果時間3分
		65	ルビーの癒しII	124	−	×	×	範囲内のパーティメンバーのHPを回復

召喚獣	種類	習得Lv	契約の履行	消費MP	属性	連携	MB	効果
イフリート	幻術	1	インフェルノ	すべて ※	火	×	○	全魔力を使って範囲内の敵に火属性ダメージ
		1	パンチ	9	打撃	○	×	物理攻撃
		10	ファイアII	24	火	×	○	敵に火属性のダメージ
		23	バーニングストライク	48	打撃	○	×	敵に火属性のダメージ
		30	ダブルパンチ	56	打撃	○	×	2回攻撃
		60	ファイアIV	118	火	×	○	敵に火属性のダメージ
		70	フレイムクラッシュ	164	打撃	×	×	3回攻撃。火属性ダメージ
		メ	メテオストライク	182	火	×	○	敵に火属性ダメージ
	験術	38	紅蓮の咆哮	84	−	×	×	範囲内のパーティメンバーの攻撃力アップ。効果時間30秒
シヴァ	幻術	1	ダイヤモンドダスト	すべて ※	氷	×	○	全魔力を使って範囲内の敵に氷属性ダメージ
		1	アクスキック	10	打撃	○	×	物理攻撃
		10	ブリザドII	24	氷	×	○	敵に氷属性のダメージ
		50	ダブルスラップ	96	打撃	○	×	2回攻撃
		60	ブリザドIV	118	氷	×	○	敵に氷属性のダメージ
		70	ラッシュ	164	打撃	×	×	5回攻撃
		メ	ヘヴンリーストライク	182	氷	×	○	敵に氷属性ダメージ
	験術	28	凍てつく鎧	63	−	×	×	範囲内のパーティメンバーに「アイススパイク」の効果。効果時間1分30秒
		39	スリプガ	54	−	×	×	範囲内の敵を眠らせる。効果時間1分30秒
ガルーダ	幻術	1	エリアルブラスト	すべて ※	風	×	○	全魔力を使って範囲内の敵に風属性ダメージ
		1	クロー	7	突撃	○	×	物理攻撃
		10	エアロII	24	風	×	○	敵に風属性のダメージ
		60	エアロIV	118	風	×	○	敵に風属性のダメージ
		70	プレデタークロー	164	斬撃	×	×	3回攻撃
		メ	ウインドブレード	182	風	×	○	敵に風属性ダメージ
	験術	25	真空の鎧	92	−	×	×	範囲内のパーティメンバーに「ブリンク」の効果。効果時間15分
		36	風の囁き	119	−	×	×	範囲内のパーティメンバーのHPを回復する
		48	ヘイスガ	129	−	×	×	範囲内のパーティメンバーに「ヘイスト」の効果。効果時間1分30秒
タイタン	幻術	1	アースフューリー	すべて ※	土	×	○	全魔力を使って範囲内の敵に土属性ダメージ
		1	ロックスロー	10	突撃	○	×	遠隔攻撃。追加効果：スロウ
		10	ストーンII	24	土	×	○	敵に土属性のダメージ
		21	ロックバスター	39	打撃	○	×	物理攻撃。追加効果：バインド
		35	メガリススロー	62	突撃	○	×	遠隔攻撃。追加効果：スロウ
		60	ストーンIV	118	土	×	○	敵に土属性のダメージ
		70	マウンテンバスター	164	打撃	×	×	物理攻撃。追加効果：バインド
		メ	ジオクラッシュ	182	土	×	○	敵に土属性ダメージ。追加効果：スタン
	験術	46	大地の守り	92	−	×	×	範囲内のパーティメンバーに「ストンスキン」の効果。効果時間15分
ラムウ	幻術	1	ジャッジボルト	すべて ※	雷	×	○	全魔力を使って範囲内の敵に雷属性ダメージ
		1	ショックストライク	6	打撃	○	×	物理攻撃。追加効果：スタン
		10	サンダーII	24	雷	×	○	敵に雷属性のダメージ
		19	サンダースパーク	38	雷	×	○	範囲内の敵に雷属性ダメージ、追加効果：麻痺
		60	サンダーIV	118	雷	×	○	敵に雷属性のダメージ
		70	カオスストライク	164	打撃	×	×	3回攻撃。追加効果：スタン
		メ	サンダーストーム	182	雷	×	○	敵に雷属性ダメージ
	験術	31	雷鼓	52	−	×	×	範囲内のパーティメンバーに「エンサンダー」の効果。効果時間1分
		42	雷電の鎧	91	−	×	×	範囲内のパーティメンバーに「ショックスパイク」の効果。効果時間1分30秒
リヴァイアサン	幻術	1	タイダルウェイブ	すべて ※	水	×	○	全魔力を使って範囲内の敵に水属性ダメージ
		1	バラクーダダイブ	8	斬撃	○	×	物理攻撃
		10	ウォータII	24	水	×	○	敵に水属性のダメージ
		26	テールウィップ	49	打撃	○	×	物理攻撃。追加効果：ヘヴィ
		60	ウォータIV	118	水	×	○	敵に水属性のダメージ
		70	スピニングダイブ	164	斬撃	×	×	物理攻撃
		メ	グランドフォール	182	水	×	○	敵に水属性ダメージ
	験術	33	スロウガ	48	−	×	×	範囲内の敵に「スロウ」の効果
		47	湧水	99	−	×	×	範囲内のパーティメンバーのHPと沈黙・毒・暗闇・麻痺・石化・病気・悪疫を回復
フェンリル	幻術	1	ハウリングムーン	すべて ※	闇	×	○	全魔力を使って範囲内の敵に闇属性ダメージ
		5	ムーンリットチャージ	17	打撃	○	×	物理攻撃。追加効果：暗闇
		10	クレセントファング	19	突撃	○	×	物理攻撃。追加効果：麻痺
		65	エクリプスバイト	109	斬撃	×	×	3回攻撃
	験術	21	ルナークライ	41	−	×	×	敵1体の命中率と回避率をダウン（効果は月齢によって変動する）
		32	ルナーロア	27	−	×	×	範囲内の敵の魔法効果を2つ消し去る
		43	上弦の唸り	46	−	×	×	範囲内のパーティメンバーの能力値を上昇（効果は月齢によって変動する）。効果時間3分
		54	下弦の咆哮	57	−	×	×	範囲内のパーティメンバーの命中率と回避率を上昇（効果は月齢によって変動する）。効果時間3分
ディアボロス	幻術	1	ルイナスオーメン	すべて ※	闇	×	×	全魔力を使って範囲内の敵のHPの何割かを減らす
		1	カミサドー	20	闇	○	×	物理攻撃
		65	ネザーブラスト	109	闇	×	×	遠隔攻撃。闇属性ダメージ
	験術	20	ソムノレンス	30	−	×	×	敵にヘヴィの効果
		29	ナイトメア	42	−	×	×	範囲内の敵を闇属性のダメージがじわじわ蝕みながら睡眠の効果。効果時間1分
		37	アルティメットテラー	27	−	×	×	範囲内の敵の能力値を吸収
		49	ノクトシールド	92	−	×	×	範囲内のパーティメンバーに「ファランクス」の効果。効果時間3分
		56	ドリームシュラウド	121	−	×	×	範囲内のパーティメンバーの魔法攻撃力と魔法防御力アップ（効果はヴァナ・ディール時間によって変動する）。効果時間3分

※ 発動するにはMPが召喚士のレベル×2以上必要になる

戦い方 パーティ戦闘では召喚獣の維持費を極力抑えよう

パーティ戦闘では「契約の履行」を使うときだけ召喚獣を呼び出し、履行を発動させたら帰還させて維持費を抑えるようにしたい。いくら召喚士のMPが高いとはいえ、つねに呼び出しつづけているとMPがすぐに切れてしまうのだ。この行動を繰り返してMPが余るようなら、召喚獣を帰還させずに戦わせよう。また、積極的に白魔法で味方を回復し、回復役に負担がかからないようにしたい。



◀ソロ戦闘では、つねに召喚獣を呼び出しておくように。敵の攻撃を受ける盾役として戦わせるのだ。

◆戦い方の一例

釣り

リンクする敵でも問題なし
通常は釣り役が敵を連れてくるまで自身はヒーリングしていればいいのだが、敵のリンクが避けられないときは召喚士の出番。釣りたい敵を召喚獣に攻撃させ、敵がリンクしたときに帰還させれば攻撃した敵だけを釣れるのだ。

序盤

「契約の履行：験術」で弱体と強化
まずは「契約の履行：験術」で味方を強化するか、敵を弱体しよう。基本的に白魔道士や赤魔道士がいないときは「ヘイスガ」をかけておくのが有効だ。上記のジョブがいるなら、「下弦の咆哮」で敵の命中と回避を下げておくといい。

中盤

履行の合間に回復に専念
履行の使用間隔が0秒になるまで、召喚士としての能力は発揮できない。白魔法で味方を回復するか、ヒーリングしてMPを回復しておこう。回復が不要なときは、「契約の履行：幻術」で敵を攻撃だ。

終盤

MPを回復して次の戦いに備える
敵のHPが残りわずかなら盾役の敵対心が十分に高まっており、召喚士が一気に回復しても敵の攻撃対象にはなりにくい。「ケアルガ」などでパーティメンバーのHPを回復して、次の戦闘に備えてこう。また、効果時間の長い「大地の守り」は、このタイミングにかけておくといい。

「契約の履行：幻術」の不発対策

「契約の履行：幻術」の効果範囲は短く、範囲外で使うとMPだけ消費して効果が発動しないことがある。この現象を防ぐには、「神獣の攻撃」で召喚獣を攻撃させてから履行技を使用すればいい。召喚獣の近接攻撃が届く位置なら確実に発動するのだ。



◀味方にかける履行技の効果範囲は召喚獣の周囲になる。こちらは味方の近くで使えばOK。

精霊の使いどころ

精霊は維持費が高く使い勝手がよくないのだが、詠唱時間が1秒と短い。そのため、敵の攻撃を確認してから唱えても、中断されずに呼び出すことができるのだ。不意に襲われたときなどに役立つので、各種精霊を習得しておこう。また、「エレメントサイフォン」を使えるようになったら、全属性の精霊を呼び出せるようにしたおきたい。



◀精霊を呼んだら、すぐに敵から離れよう。いったん精霊を帰還させ、召喚獣を呼び出すのだ。

Lv1～ ペットコマンドで召喚獣に命令を下す

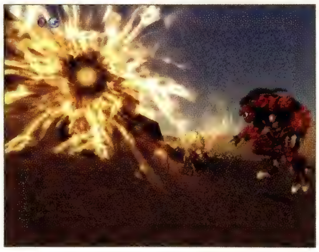
ペットコマンドの「神獣の攻撃」「神獣の退避」「神獣の帰還」を駆使して、召喚獣に盾役とアタッカー役を任せるのが召喚士の戦い方。敵に攻撃されているときは、召喚獣より自身の敵対心が高まっている証拠。背後を向くなどしていったん攻撃を止めよう。しばらくすれば召喚獣による攻撃で高まった敵対心の影響で、敵は召喚獣を攻撃するはずだ。

◆召喚獣と共に戦うときの手順

召喚獣を呼び出す
▼
「神獣の攻撃」で召喚獣に敵を攻撃させる(周囲に敵がいるときは、「神獣の退避」で安全な場所まで呼びもどす)
▼
敵を倒したら「神獣の帰還」で召喚獣を解放する
▼
ヒーリングしてMPを回復する

Lv1～ 「アストラルフロウ」使用後に表示される履行を使おう

SPアビリティの「アストラルフロウ」の効果は、3分間維持費が0になり、絶大な威力を誇る「契約の履行：幻術」が追加されるというもの。その際、注意してほしいのが「アストラルフロウ」を使用しただけでは履行技が発動しないこと。アビリティ使用後に、「契約の履行：幻術」リストのいちばん上に表示されている履行技を選ぶ必要があるのだ。



◀これらの履行技を使用するとMPをすべて消費するのだが、MPの残量による威力の違いはない。

Lv10～ 「契約の履行」でMBを発生させられる

「契約の履行」にはそれぞれ属性があるが、基本的に召喚獣と同じ属性をもっている。イフリートであれば火属性の履行技になり、これらの履行技でMBを発生させることもできるのだ。召喚士のレベルが10になると「ファイアII」や「ブリザドII」など6属性の履行技を習得し、ほとんどの連携にMBできるようになる。連携発生の際は積極的に狙っていきたい。

◆契約の履行と連携の対応表

召喚獣	契約の履行	連携の種類
イフリート	ファイアII	溶解、核熱、光
シヴァ	ブリザドII	硬化、湾曲、闇
ガルーダ	エアロII	炸裂、分解、光
タイタン	ストーンII	切断、重力、闇
ラムウ	サンダーII	衝撃、分解、光
リヴァイアサン	ウォータII	振動、湾曲、闇

Lv40～ 味方を強化する「契約の履行：験術」を多数習得

召喚士のレベルが40台になると、多数の「契約の履行：験術」を習得していく。特に重宝するのは、「ストンスキン」の効果がある「大地の守り」。およそ140～200ほどのダメージを吸収できるので、範囲効果の特殊技を使う敵で有効だ。また、ダメージを無効化すれば攻撃による詠唱中断も発生しないため、詠唱時間の長い「空蝉の術」を唱えやすくなる。

◆レベル40台の「契約の履行」の使用例

召喚獣	習得Lv	契約の履行	使用例
フェンリル	43	上弦の唸り	月齢によってステータスの上昇値が異なる(P.124)。満月よりのときは前衛に、新月よりのときは後衛に使うようにしよう
タイタン	46	大地の守り	範囲効果の特殊技を使う敵や、盾役が忍者のときに使おう。「空蝉の術」詠唱中に攻撃されても、「大地の守り」でダメージを吸収すれば詠唱を中断されないのだ
リヴァイアサン	47	湧水	回復量が高く、毒、麻痺、暗闇、沈黙、病気、悪疫、石化状態を治せる。石化効果の特殊技を使うコカトリス族との戦闘などに役立つ
ガルーダ	48	ヘイスガ	通常の効果時間は1分30秒しかないが、召喚魔法スキルの上限値を30越えた状態で使えば効果時間が3分に延びる。ただし、消費MPは多い
ディアボロス	49	ノクトシールド	盾役がナイトのときに有効な「契約の履行：験術」。物理ダメージを13軽減することができる
フェンリル	54	下弦の咆哮	月齢によって回避と命中の上昇値が変動する(P.124)。命中の上昇値が高くなる七日月から満月のときに使っていきたい

Lv50～ 「エレメントサイフォン」でMPを一気に回復

「エレメントサイフォン」は、召喚している精霊からMPを200～280ほど吸収するアビリティ。その量は召喚魔法スキル、曜日か天候と精霊の属性によって増減し、同属性であれば多くなり、弱属性だと少なくなる。そのため、このアビリティを使うときは装備品などで召喚魔法スキルを上げておき、かつ曜日か天候と同じ属性の精霊から吸収するのが理想だ。

◆精霊と曜日・天候の対応表

精霊	曜日	天候	精霊	曜日	天候
火	火	熱波 灼熱波	雷	雷	雷 雷雨
氷	氷	雪 吹雪	水	水	雨 スコール
風	風	風 暴風	光	光	オーロラ 神光
土	土	砂塵 砂嵐	闇	闇	妖霧 闇

Lv70～ 強力な「契約の履行：幻術」を習得

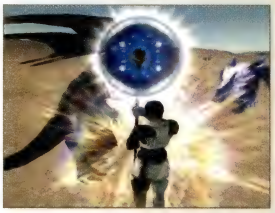
レベル70になると、イフリート、シヴァ、ガルーダ、タイタン、ラムウ、リヴァイアサンがそれぞれ強力な「契約の履行：幻術」を習得する。連携を発生させることはできないものの、その威力は非常に高い。また、大ダメージを与えても召喚士の敵対心はほとんど上がらないため、盾役の敵対心があまり上昇していない戦闘開始時でも安全に使えるのだ。



◀カーバンクルはレベル55、フェンリルとディアボロスはレベル65で最後の「契約の履行：幻術」を習得する。

「スピリットテーカー」でもMP回復

レベル66で習得できるようになる両手棍のWS「スピリットテーカー」。これは与えたダメージをMPに変換する効果があり、召喚獣の維持費がかかる召喚士にとって便利なWSだ。おもにソロ活動時にサポートジョブをシーフにして、「不意打ち」後に使用するのが効果的。必ずクリティカルが発生して、通常より多くMPを回復できるのだ。ちなみに、敵のMPを吸収する「アスピル」とは異なり、アンデッド系の敵にも効果がある。



◀「スピリットテーカー」の威力は、INTとMNDが影響する。このふたつを強化して使おう。

「契約の履行」はまとめてマクロに登録

召喚士は多数の「契約の履行」を習得していくが、それらを一つひとつマクロに登録する必要はない。下記のように敵を攻撃する「契約の履行」を1つのマクロにまとめて記入しておけば、呼び出した召喚獣の「契約の履行」だけを発動させられる。下表のようにマクロ登録しておき、ガルーダを召喚した状態で実行すれば、ガルーダの「契約の履行」である「プレデタークロー」を使うのだ。

◆「契約の履行」時のマクロ登録例

```
/ja フレイムクラッシュ <t>
/ja マウンテンバスター <t>
/ja スピニングダイブ <t>
/ja プレデタークロー <t>
/ja ラッシュ <t>
/ja カオスストライク <t>
```



教えて！ 召喚士の魅力

HNM戦で真価を発揮します

召喚士最大の特徴は、召喚獣が与えたダメージによる敵対心の上昇は召喚獣にのみ適用される点にあると思います。この特性により、HNM戦などの強敵でも敵対心を気にせず全力で攻撃することができ、たとえ召喚獣がターゲットをとっても召喚士自身は安全です。召喚獣が倒されれば敵のターゲットは盾役にもどりますし、召喚獣はまた呼び出せばすむ問題ですしね。



◀HNM戦では、ディアボロスの「ネザーブラスト」が有効。威力は低いが、レジストされにくい。

能力考察1 「アストラルフロウ」を利用した「契約の履行：幻術」3連発

「アストラルフロウ」に使用できる「契約の履行：幻術」を3連発するテクニックがある。「アストラルフロウ」の効果時間は3分あるため、次の履行に必要なMPを回復することで実現できるのだ。ポイントは、「ヤグードドリンク」や「ハイエーテル」などでMPをすばやく回復すること。ヒーリングによるMP回復ではMPが足りないことがあるので、薬品やドリンクなどを使用した方が確実。

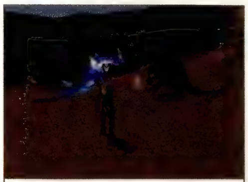
◆「契約の履行：幻術」3連発の手順



召喚獣を呼び出し、「神獣の攻撃」を使う。敵を攻撃することにより、履行技の不発を防ぐのが目的。



「アストラルフロウ」を使い、「契約の履行：幻術」を発動。履行後は召喚獣に攻撃させておこう。



次の履行に必要なMPを薬品などで回復して、履行を発動しよう。これを2回繰り返せばOK。

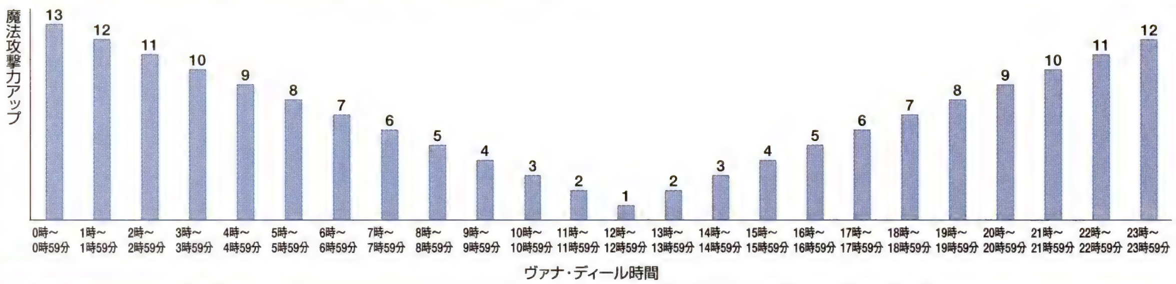
能力考察2 月齢と時間によって効果が変動する履行もある

「契約の履行・験術」のうち、フェンリルの「ルナークライ」「上限の唸り」「下弦の咆哮」は月齢、ディアボロスの「ドリームシュラウド」は時間によって効果が大きく変動する。フェンリルの履行は新月と満月で効果が反転するため、目的のパラメータの上昇値が高いときに使うようにしたい。「下弦の咆哮」なら、命中アップのために満月時に使うといった具合だ。

◆月齢ごとの効果

月齢	ルナークライ		上弦の唸り							下弦の咆哮	
	命中	回避	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	命中	回避
新月	−1	−31	1	1	1	7	7	7	7	1	25
三日月、二十六夜	−6	−26	2	2	2	6	6	6	6	5	21
七日月、二十日夜	−11	−21	3	3	3	5	5	5	5	9	17
上弦の月、下弦の月	−16	−16	4	4	4	4	4	4	4	13	13
十日月、居待月	−21	−11	5	5	5	3	3	3	3	17	9
十三夜、十六夜	−26	−6	6	6	6	2	2	2	2	21	5
満月	−31	−1	7	7	7	1	1	1	1	25	1

◆時間帯ごとの「ドリームシュラウド」の効果（魔法防御力アップの数値は不明）



能力考察3 召喚魔法スキルの上限を超えるとさまざまなボーナスが！

召喚魔法スキルが上限のときに、装備品などで召喚魔法スキルをさらに上げると一部の「契約の履行：験術」の効果時間を延ばすことができる。たとえば「ヘイスガ」の効果時間は通常1分30秒だが、召喚魔法スキルの上限から30上げると最大で3分まで延長できるのだ。ただし、効果時間が3分以上のものには効果がなく、どんなにスキルを上げても3分以上にはならない点は覚えておいてほしい。

また、上限を超えていると攻撃系履行の命中率と攻撃力も増加するので、それらを使うときもスキルを上げておくようにしたい。なお、召喚魔法スキルが上限までに達していなくても命中が下がるなどのペナルティはない。

◆召喚魔法スキル超過分ごとの延長時間

スキル超過分	通常の効果時間			
	30秒	1分	1分30秒	3～15分
+1	1秒延長	2秒延長	3秒延長	延長なし
+10	10秒延長	20秒延長	30秒延長	
+30	30秒延長	1分延長	1分30秒延長	
+57	57秒延長	1分54秒延長	1分30秒延長	



◀複数回攻撃の「ラッシュ」などを使うときも、召喚魔法スキルの上限を上げておくようにしたい。

◆召喚魔法スキルを上げられるおもな装備品

種類	Lv	名称	上昇値
両手棍	75	バハムートスタッフ R E	+5
頭	50	オステアハット	+2
	60	エボカーホーン R E	+5
	74	エリートベレー	+4
	75	マルドゥクティアラ R E	+7
首	65	サモニングトルク R	+7
両手	50	オステアカフス	+2
	72	サマナーブレーサー R E	+10
両脚	50	オステアスロップス	+3
	72	オラクルブラコーニ R E	+5
	75	マルドゥクシャルワ R E	+5
両足	50	オステアサボ	+3
	75	ナシラクラッコー R E	+5
	75	マルドゥククラッコ R E	+5
背	73	慧敏の羽衣 R E	+5
耳	35	サモニングピアス R	+3
指	71	エボカーリング R E	+10

◇能力考察4◇ 召喚獣の維持費を減らして持久率アップ

装備品のなかには召喚獣維持費を減らす効果があり、それらを身に付けていれば長時間召喚獣を呼び出すことができる。特に有効なのが属性杖と呼ばれる両手棍で、属性杖と同じ属性の召喚獣の維持費を2～3も下げられるのだ。これらにはⓇとⒺがないため、競売所などで簡単に入手できるのも利点。

また、維持費軽減の効果は重複するため、装備の組み合わせによっては維持費を1にできる(0にはできない)。「ライトスタッフ」「オステアローブ」「カーバンクルミトン」で、カーバンクルの維持費をわずか1に抑えることが可能だ。「オートリフレシュ」のMP回復効果により永久に召喚しつづけられる。



◀「リフレシュ」効果の装備品でも、擬似的に維持費軽減の効果を得られる。

◆維持費軽減装備品

種類	Lv	名称	維持費	対象
両手棍	40	ドラゴンスタッフⓇⒺ	−1	全召喚獣
	51	ファイアスタッフ	−2	イフリート、Fire Elemental
	51	バルカンスタッフ	−3	イフリート、Fire Elemental
	51	アイススタッフ	−2	シヴァ、Ice Elemental
	51	アクィロスタッフ	−3	シヴァ、Ice Elemental
	51	ウィンドスタッフ	−2	ガルーダ、Air Elemental
	51	アウスタースタッフ	−3	ガルーダ、Air Elemental
	51	アーススタッフ	−2	タイタン、Earth Elemental
	51	テラスタッフ	−3	タイタン、Earth Elemental
	51	サンダースタッフ	−2	ラムウ、Thunder Elemental
	51	ジュピタースタッフ	−3	ラムウ、Thunder Elemental
	51	ウォータスタッフ	−2	リヴァイアサン、Water Elemental
	51	ネプチュンスタッフ	−3	リヴァイアサン、Water Elemental
	51	ライトスタッフ	−2	カーバンクル、Light Elemental
	51	アポロスタッフ	−3	カーバンクル、Light Elemental
	51	ダークスタッフ	−2	フェンリル、ディアボロス、Dark Elemental
	51	プルートスタッフ	−3	フェンリル、ディアボロス、Dark Elemental
	70	アストラルシグナ	−2	全召喚獣
	75	バハムートスタッフⓇⒺ	−3	全召喚獣

種類	Lv	名称	維持費	対象
頭	73	迦楼羅鉢金ⓇⒺ	−2	ガルーダ
	75	サマナーホーンⓇⒺ	−3	天候と同属性の召喚獣
	75	SMホーン+1ⓇⒺ	−3	天候と同属性の召喚獣
胴	50	オステアローブ	−1	全召喚獣
	50	デュンドコタルディⓇⒺ	−1	Dark Elemental
	50	ニンバスダブレットⓇⒺ	−1	Light Elemental
	50	ペナンスローブ	−2	全召喚獣
	74	サマナーダブレットⓇⒺ	−3	曜日と同属性の召喚獣
	75	SMダブレット+1ⓇⒺ	−3	曜日と同属性の召喚獣
両手	20	カーバンクルミトンⓇⒺ	1／2	カーバンクル
	70	エボカーゲージⓇⒺ	−2	リヴァイアサン(ビシージ時)
	75	ナイトメアグローブ	−1	全召喚獣(睡眠時)
	75	ナシラゲージⓇⒺ	−1	全召喚獣
腰	30	アバターベルトⓇ	−2	全召喚獣(サポ召時)
両足	74	EKピガッシュ+1ⓇⒺ	−1	全召喚獣
耳	75	ガンマピアスⓇⒺ	−1	全召喚獣(サルベージ時)
指	50	コンジュラーリングⓇ	−1	全召喚獣(HP75%未満 & TP100未満)
	71	エボカーリングⓇⒺ	−1	全召喚獣

◇メリットポイント◇ グループ1で召喚獣を強化するのが得策

召喚士自身の強さは召喚獣の強さに密接に関係している。そのため、召喚獣の能力を上げられるグループ1から強化していくのが有効だ。レベル75では「プレデタークロー」や「スピニングダイブ」などの物理攻撃の履行技を多用するので、召喚獣物理命中率と召喚獣物理攻撃力を強化するといいだろう。

ただし、HNM戦では魔法攻撃の「ネザーブラスト」やグループ2の履行の方が有効な場面が多い。これらの活動がメインとなるときは、召喚獣の魔法命中率と魔法攻撃力を上げておこう。4種類すべてを上げるよりは、物理か魔法のどちらかを強化した方がいい。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★	HP／MP	HP上限
★	ステータス	特になし
★	戦闘スキル	両手棍スキル
★		回避スキル
★	魔法スキル	召喚魔法スキル
★	その他	敵対心−

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★★	召喚獣物理命中率	+3
★★★	召喚獣物理攻撃力	+2
★	召喚獣魔法命中率	+3
★★	召喚獣魔法攻撃力	+2
★	精霊維持費−	−1

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★	履行	メテオストライク	イフリートの「契約の履行:幻術」。敵に火属性ダメージ	TPボーナス+40
★	履行	ヘヴンリーストライク	シヴァの「契約の履行:幻術」。敵に氷属性ダメージ	TPボーナス+40
★★	履行	ウインドブレード	ガルーダの「契約の履行:幻術」。敵に風属性ダメージ	TPボーナス+40
★★	履行	ジオクラッシュ	タイタンの「契約の履行:幻術」。敵に土属性ダメージ	TPボーナス+40
★	履行	サンダーストーム	ラムウの「契約の履行:幻術」。敵に雷属性ダメージ	TPボーナス+40
★	履行	グランドフォール	リヴァイアサンの「契約の履行:幻術」。敵に水属性ダメージ	TPボーナス+40

グループ2の「契約の履行:幻術」は5段階でこそ威力を発揮する

グループ2の履行技は、1段階目の強化では600ダメージほどしか与えられない。しかし、段階を上げるごとにTPボーナスが40ずつ増えていき、5段階強化時にはTP+160もの効果を得られる。さらに召喚獣魔法攻撃力も最大まで強化すれば、自分より格上の敵でも1000ダメージほど与えられるのだ。

ただし、5段階ずつ強化できるのは2属性までになる。「契約の履行:験術」の使いやすさを考慮すると、「ヘイスガ」を使えるガルーダと、「大地の守り」を使用できるタイタンの履行を習得するといいだろう。


◀グループ2で習得できる履行技は全体的に魔法命中率が高く、レジストされにくい特徴もある。

BLU　BLUE MAGE

青魔道士

敵の特殊技を「ラーニング」し、青魔法として使用する魔法剣士。得意とするのは物理系青魔法を用いた攻撃だが、片手剣を装備しての接近戦や魔法系青魔法で支援もできる。

取得クエスト

1. アトルガン白門J−10にいるWaoudと話して選択肢に答える。選択次第でイベントが発生してクエストが進行。ヴァナ・ディール時間0時を過ぎると再度占える。
2. ヴァナ・ディール時間0時を過ぎてからWaoudと再度話し、求められるアイテムを渡す。血のように赤い貴石は「ダングルフの奇岩石」、太陽のような輝きを放つ砂金は「バルクルムの太陽砂」、とある川辺でまれに見つかる儚い輝きの貴石は「セイレーンの涙」。
3. バフラウ段丘I−7から入るエジワ蘿洞H−9付近にいくとイベントがあり、クエストクリア。



特徴　前衛、後衛どちらもこなす

青魔道士が使う青魔法は、攻撃から回復、強化に弱体とあらゆるジャンルがそろっている。これらを使いわけ、パーティに足りない部分を補っていくのが青魔道士の役割だ。

また、「魔道士」と名のつくジョブでありながらも、青魔道士は片手剣スキルがとても高い。攻撃力や命中率が上がる装備をそろえれば、前衛顔負けの物理攻撃力を有するのだ。

◆青魔法の特徴

- 敵の技を「ラーニング」することで使えるようになる
- レベルごとに決められたセット数の中で魔法をセットして使う
- 物理系と魔法系の2系統が存在する
- 物理系青魔法は攻撃、魔法系青魔法は回復や弱体効果をもつものが多い

装備品　STRと命中率がアップするものを

アタッカー役として立ち回る際は、STRと命中率が上がる装備品を身に付けること。物理系青魔法の命中率がメイン武器の命中率、ダメージがおもにSTRに依存するためだ。もちろん、通常攻撃の強化にもつながる。

後衛よりに立ち回る際は、MPをブーストしていこう。魔法系青魔法は消費MPが多く、素のMP量では息切れしてしまいやすい。

◆装備の指針

- STRと命中を上げられる装備品
- MPを上げられる装備品
- 回復役を担当する際は、MNDを上げられる装備品
- 魔法系青魔法を使用する際は、魔法命中を上げられる装飾品
- リフレシュ効果のある装備品

サポートジョブ　サポ忍、サポシ、サポ白の3つを準備しておこう

青魔道士のメイン武器は片手剣なので、「二刀流」ととても相性がいい。「空蝉の術」で身を守れることもあり、攻撃役として動くならサポ忍が万能だ。ただし、物理系青魔法は「不意打ち」の効果を得られるので、編成によってはサポシも候補に挙げられる。

回復役や支援役を担当する際は、状態異常回復ができ、さらにMPもアップするサポ白がオススメだ。



▲「デスシザース」や「キャノンボール」など、1回攻撃の物理系青魔法は「不意打ち」で大きくダメージを上げられる。

忍者　サブウェポンが装備可能になる

「二刀流」で攻撃し、万が一ターゲットをとってしまった場合は「空蝉の術」で守る。まさに攻防一体のサポだ。なお、「二刀流」はサブウェポンにステータスがアップするものを装備し、魔法のダメージアップを狙えるという側面もある。両手武器が持てず、盾スキルもない青魔道士にとって、この点は大きい。

白　状態異常回復と「ケアルガ」が便利

「ポイゾナ」や「パラナ」などの使用が目的。また、「ケアルII」や「ケアルガ」が使えるようになるので、「ワイルドカロット」や「いやしの風」をセットから外せるようになることも見逃せない。こうしてセットポイントに空きができれば、代わりに弱体魔法を準備したり、「クリアマインド」などの特性を増やせるのだ。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
D	D	E	E	E	E	E	E	E

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限 EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	−	−	−	−	−	−
	短剣	−	−	−	−	−	−
	片手剣	A	○	−	○	−	○
	両手剣	−	−	−	−	−	−
	片手斧	−	−	−	−	−	−
	両手斧	−	−	−	−	−	−
	両手鎌	−	−	−	−	−	−
	両手槍	−	−	−	−	−	−
	片手刀	−	−	−	−	−	−
	両手刀	−	−	−	−	−	−
	片手棍	B−	−	−	○	−	−
	両手棍	−	−	−	−	−	−
	弓術	−	−	−	−	−	−
	射撃	−	−	−	−	−	−
	投てき	−	−	−	−	−	−

種類	スキル名	適性
防御	ガード	−
	回避	C−
	盾	−
	受け流し	D
魔法	神聖魔法	−
	回復魔法	−
	強化魔法	−
	弱体魔法	−
	精霊魔法	−
	暗黒魔法	−
	召喚魔法	−
	青魔法	A+
	忍術	−
	歌唱	−
	弦楽器	−
	管楽器	−

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	アジュールロー	効果時間内、青魔法の効果を上昇させる	30秒	2時間
25	アビ	ブルーバースト	次に唱える魔法系の青魔法がMB可能になる	30秒	2分
40	アビ	ブルーチェーン	次に唱える物理系の青魔法がTPの影響を受け、連携可能になる	30秒	2分
メ	アビ	コンバージェンス	次に唱える魔法系青魔法の効果対象が単体になって威力アップ。単体の魔法系青魔法にも影響する	1分	10分
メ	アビ	ディフュージョン	次に唱える補助系青魔法の効果が範囲になる	1分	20分
メ	特性	エンチェーンメント	ブルーチェーンにTP+10の効果を得る	常時	−
メ	特性	アシミレーション	青魔法ポイントに上限+1の効果を得る	常時	−

◆おもな習得WS（詳細はP.372参照）

武器	Lv	スキル	WS名	効果
片手剣	1	5	ファストブレード	2回攻撃
	9	30	バーニングブレード	必中、火属性
	16	50	レッドロータス	必中、火属性
	24	75	フラットブレード	追加効果：スタン
	33	100	シャインブレード	必中、光属性
	41	125	セラフブレード	必中、光属性
	49	150	サークルブレード	範囲攻撃
	55	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
	60	200	ボーパルブレード	4回攻撃
	70	240	サベッジブレード	2回攻撃
	ミ	−	エクスピアシオン	2回攻撃

武器	Lv	スキル	WS名	効果
片手棍	1	5	シャインストライク	必中、光属性
	14	40	セラフストライク ※	必中、光属性
	24	70	ブレインシェイカー	追加効果：スタン
	34	100	スターライト	自身のMP回復
	43	125	ムーンライト ※	範囲、パーティメンバーのMP回復
	51	150	スカルブレイカー	追加効果：INTダウン
	56	175	トゥルーストライク	クリティカルヒット
	62	200	ジャッジメント ※	1回攻撃
	71	230	ブラックヘイロー	2回攻撃

※ サポ「戦白ナ暗侍」時のみ使用可能

◆習得魔法一覧（詳細はP.361参照。BPは青魔法ポイントを表す）

Lv	名称	タイプ	属性	MP	BP	効果	ブルーチェーン	ステータス増減	使用する種族	補足
1	花粉	魔法	光	8	1	HPを回復(自分)	−	CHR+1 HP+5	蜂族	低レベル時のHP回復用に
	土竜巻	魔法	土	10	2	土属性ダメージ+命中率ダウン(範囲)	−	VIT+1	ワーム族	ダメージは低いが、追加効果が便利
	フットキック	物理	斬	5	2	物理ダメージ。クリティカルヒットあり	炸裂	AGI+1	ウサギ族	「リザードキラー」発動用の魔法
4	スプラウトスマック	物理	打	6	2	物理ダメージ+スロウ	振動	MND+1	樹人(若木)族	ダメージは低いが、追加効果が便利
	種まき	物理	突	9	3	物理ダメージ+VITダウン	貫通	CHR+1 HP+10	マンドラゴラ族	射程が長いため、釣りに使える
	パワーアタック	物理	打	5	1	物理ダメージ。クリティカルヒットあり	振動	MND+1	甲虫族	MNDブースト用の魔法
8	コクーン	魔法	土	10	1	防御力アップ(自分)	−	VIT+3	クロウラー族	防御力が1.5倍。盾役を任された際に
	マヨイタケ	遠隔	突	20	2	物理遠隔ダメージ+毒	収縮	HP−5 MP+5	キノコ族	長射程。MPの少ない種族のMPブースト用に
	メタルボディ	魔法	土	19	1	一定量のダメージを無効(自分)	−	−	クラブ族	最大で125までのダメージを無効化
12	バトルダンス	物理	斬	12	3	物理ダメージ+DEXダウン(範囲)	衝撃	DEX+2	オーク族	「物理攻撃力アップ」発動用の魔法
	羽根吹雪	遠隔	突	12	3	物理遠隔ダメージ+毒	貫通	CHR+2 HP+5	ヤグード族	射程が長いため、釣りに使える
	ヘッドバット	物理	打	12	3	物理ダメージ+スタン	衝撃	DEX+2	クゥダフ族	10秒間隔でスタンが狙える。青魔道士の必修魔法
16	いやしの風	魔法	風	55	4	HPを回復(範囲)	−	CHR+2 HP+10	ダルメル族	青魔道士唯一の範囲回復魔法
	シープソング	魔法	光	22	2	睡眠状態にする(範囲)	−	CHR+1 HP+5	大羊族	光属性の睡眠。アンデッドにも効果がある
	ヘルダイブ	物理	打	16	2	物理ダメージ	貫通	CHR+1 HP+5	死鳥族	敵をノックバックさせる
18	カースドスフィア	魔法	水	36	2	水属性ダメージ(範囲)	−	MND+1	フライ族	「魔法攻撃力アップ」発動用の魔法
	炸裂弾	魔法	火	36	2	火属性ダメージ+バインド(範囲)	−	STR+1	オークの戦闘機械	射程の長さとバインドの追加効果が魅力
	メッタ打ち	物理	打	16	2	物理ダメージ(3回攻撃)	溶解	STR+1	カーディアン族	Lv30代までの主力。与TPが多いため連打は×
20	吸血	魔法	闇	10	2	HPを吸収する	−	HP−5 MP+5	コウモリ族(1匹)	「ドレイン」に似るが、消費MPが少ない
	クローサイクロン	物理	斬	24	2	物理ダメージ(2回攻撃)	切断	VIT+1	剣虎族	「リザードキラー」発動用の魔法
22	ポイズンブレス	魔法	水	22	1	水属性ダメージ+毒(扇範囲)	−	MND+1	屍犬族	ダメージ量はHPに依存する
24	サペリフィック	魔法	闇	38	4	睡眠状態にする(範囲)	−	HP−5 MP+5	フライトラップ族	闇属性の睡眠。「シープソング」との使いわけを
26	S.ドライバー	物理	突	21	3	物理ダメージ。クリティカルヒットあり	切断 貫通	VIT+1 CHR+1 HP+10	ブギル族	「物理回避率アップ」発動用の魔法
28	爆弾投げ	魔法	火	42	3	火属性ダメージ(範囲)	−	STR+2	ゴブリン族	STRブースト用の魔法
30	グランドスラム	物理	格	24	2	物理ダメージ(範囲)	硬化	INT+1	巨人族	「物理防御力アップ」発動用の魔法
	ワイルドカロット	魔法	光	37	3	HPを回復(単体)		HP+5	ウサギ族 ※	回復量は「ケアルII」より少し高い
32	カオティックアイ	魔法	風	13	2	静寂状態にする(視線)	−	AGI+1	クァール族	マジックポット族などが使う魔法バリアを貫通
	サウンドブラスト	魔法	火	25	1	INTダウン(範囲)	−	−	コカトリス族	「魔法攻撃力アップ」発動用の魔法
34	怒りの一撃	物理	斬	28	3	物理ダメージ	炸裂	AGI+3	イビルウェポン族	「不意打ち」と組み合わせると強力
	デスレイ	魔法	闇	49	2	闇属性ダメージ	−	HP−5 MP+5	ヘクトアイズ族	収縮や重力連携時のMB用に
36	消化	魔法	闇	20	2	HPを吸収する	−	HP−5 MP+5	スライム族	「吸血」よりも吸収量が多い
	まつぼっくり爆弾	遠隔	突	48	2	物理遠隔ダメージ+睡眠	溶解	STR+1	樹人族	睡眠効果に加えてSTRも上がるおトクな魔法
38	アッパーカット	物理	格	31	3	物理ダメージ	溶解 衝撃	STR+2 DEX+1	グゥーブー族	ステータス増加が優秀。「物理攻撃力アップ」も
	ジェットストリーム	物理	打	47	4	物理ダメージ(3回攻撃)	衝撃	DEX+2	コウモリ族(3匹)	「メッタ打ち」に代わる主力攻撃魔法
	ブランクゲイズ	魔法	光	25	2	強化効果を消す(視線)	−	−	オポオポ族	光属性なため、アンデッドにも効果がある
40	神秘の光	魔法	風	73	4	風属性ダメージ+ヘヴィ(範囲)	−	AGI+3	マジックポット族	「MPmaxアップ」発動用の魔法
	テラータッチ	物理	格	62	3	物理ダメージ+攻撃力ダウン	収縮 振動	HP−5 MP+10	ゴースト族	「物理防御力アップ」発動用の魔法
42	MP吸収キッス	魔法	闇	20	4	MPを吸収する	−	MP+5	リーチ族	MPをもつ敵ならば、収縮や重力連携時のMB用に
	ベノムシェル	魔法	水	86	3	毒状態にする(範囲)	−	MND+2	ウラグナイト族	「クリアマインド」発動用の魔法

※ プロマシアエリアにいるもののみ使用

ジョブガイドの見方
戦士
モンク
白魔道士
黒魔道士
赤魔道士
シーフ
ナイト
暗黒騎士
獣使い
吟遊詩人
狩人
侍
忍者
竜騎士
召喚士
青魔道士
コルセア
からくり士
踊り子
学者
ジョブ専用装備

◆**習得魔法一覧**(詳細はP.361参照。BPは青魔法ポイントを表す)

Lv	名称	タイプ	属性	MP	BP	効果	ブルーチェーン	ステータス増減	使用する種族	補足
44	B.シュトラール	魔法	雷	70	4	雷属性ダメージ+スタン	−	DEX+3	ドール族	DEXブースト用の魔法
	M.バイト	物理	斬	38	2	物理ダメージ	硬化	INT+1	アントリオン族	単発だが攻撃力が高い。BPの低さも魅力
	スティンキングガス	魔法	風	37	2	風属性スリップダメージ+VITダウン	−	AGI+1	ドゥーム族	「オートリフレシュ」発動用の魔法
46	アーフルアイ	魔法	水	32	2	水属性スリップダメージ+STRダウン(視線)	−	MND+1	ブガード族	「オートリフレシュ」発動用の魔法
	ガイストウォール	魔法	闇	35	3	強化効果を消す(範囲)	−	HP−5 MP+10	エフト族	周囲に効果があり使いやすいが、再詠唱が長め
	磁鉄粉	魔法	土	86	3	土属性ダメージ+ヘヴィ(扇範囲)	−	VIT+2	アンティカ族	「魔法防御力アップ」発動用の魔法
48	ジェタチュラ	魔法	闇	37	4	テラー状態にする(視線)	−	MP+15	ヒッポグリフ族	全ジョブで唯一の、テラー効果を持つ魔法
	シックルスラッシュ	物理	格	41	4	物理ダメージ。クリティカルヒットあり	収縮	HP−5 MP+15	スパイダー族	「レッドロータス」に続けて撃てば収縮連携
	ブラッドセイバー	魔法	闇	25	2	HPを吸収する(範囲)	−	HP−5 MP+5	スケルトン族	たくさんの敵が出現するBF戦で役立つ
	リフュエリング	魔法	風	29	4	攻撃間隔を短くする(自分)	−	AGI+2	ボム族(クラスター)	「ヘイスト」より効果は低いが、必修魔法の1つ
50	アイスブレイク	魔法	氷	142	3	氷属性ダメージ+バインド(周囲)	−	INT+1	ゴーレム族	「魔法防御力アップ」発動用の魔法
	自爆	魔法	火	100	3	HPを削ってダメージ(周囲)。使用後は衰弱	−	STR+2	ボム族	「オートリフレシュ」発動用の魔法
	フライトフルロア	魔法	風	46	3	防御力ダウン(周囲)	−	AGI+2	タウルス族	防御力を10%ダウンさせる
52	F.ホールド	魔法	土	38	3	攻撃間隔を長くする(扇範囲)	−	VIT+1	ダイアマイト族	強力な「スロウ」。消費MPの多さがネック
	コールドウェーブ	魔法	氷	37	1	氷属性スリップダメージ+AGIダウン(周囲)	−	INT−1	スノール族	「オートリフレシュ」発動用の魔法
54	R.ブレス	魔法	光	116	4	光属性ダメージ+静寂+スロウ(扇範囲)	−	CHR+1 HP+5	ワイバーン族	ダメージ量はHPに依存する
	ヘカトンウェーブ	魔法	風	116	3	風属性ダメージ+暗闇(扇範囲)	−	AGI+1	デーモン族	ダメージ量はHPに依存する
56	フェザーバリア	魔法	風	29	2	回避率アップ(自分)	−	−	ロック族	「レジストグラビティ」発動用の魔法
58	F.ヒッププレス	魔法	風	125	3	風属性ダメージ(周囲)	−	AGI+1	ゴブリン族(バグベア)	ダメージ量はHPに依存する
	贖罪の光	魔法	光	53	5	TP減少+暗闇+バインド	−	CHR+1 HP+15	トンベリ族	「オートリフレシュ」発動用の魔法
	マジックフルーツ	魔法	光	72	3	HPを回復	−	CHR+1 HP+5	オポオポ族	回復量は「ケアルIII」より少し高い
60	次元殺	物理	格	48	5	物理ダメージ	貫通 衝撃	DEX+1 CHR+1 HP+5	シャドウ族	「物理命中率アップ」発動用の魔法
	スパイラルスピン	物理	斬	39	3	物理ダメージ+命中ダウン	貫通	STR+1 HP+5	レディバグ族	射程が長い。ステータス増加も優秀
	デスシザース	物理	斬	51	5	物理ダメージ	収縮 振動	MND+2 CHR+2 HP+5	サソリ族	「不意打ち」と組み合わせると強力
61	アイズオンミー	魔法	闇	112	4	闇属性ダメージ	−	HP−5 MP+15	アーリマン族	収縮や重力連携時のMB用に
	臭い息	魔法	土	212	5	土属性ダメージ+さまざまな状態異常	−	INT+2 MND+2	モルボル族	INTとMNDを同時にブーストしたいときに
	シードスプレー	物理	斬	61	2	物理ダメージ+防御力ダウン(3回攻撃)	硬化 炸裂	VIT+1	ラフレシア族	「ビーストキラー」発動用の魔法
	メイルシュトロム	魔法	水	162	5	水属性ダメージ+STRダウン	−	MND+2	頭足族	「クリアマインド」発動用の魔法
62	針千本	魔法	光	350	5	魔法ダメージ(範囲)	−	VIT+3 AGI+3	サボテンダー族	「ビーストキラー」発動用の魔法
	ボディプレス	物理	打	74	4	物理ダメージ(範囲)	衝撃 炸裂	VIT+1 MP+5	ドラゴン族	たくさんの敵が出現するBF戦で役立つ
	メメントモーリ	魔法	氷	46	4	魔法攻撃力アップ(自分)	−	INT+1	コース族	「魔法攻撃力アップ」発動用の魔法
63	F.リップ	物理	格	61	3	物理ダメージ(3回攻撃)	硬化	INT+1	インプ族 ※1	Lv75でも使える、主力攻撃魔法の1つ
	スパイナルクリーブ	物理	斬	61	4	物理ダメージ	切断 炸裂	VIT+2 INT+1 MND+1	クトゥルブ族 ※2	「不意打ち」と組み合わせると強力
	ハイドロショット	物理	格	55	3	物理ダメージ+敵対心ダウン	振動	MND+2	サハギン族	珍しい追加効果を持つ。ただし、発動しないことも
	フライパン	物理	打	65	3	物理ダメージ+スタン(範囲)	衝撃	DEX+2	ゴブリン族(モブリン) ※3	たくさんの敵が出現するBF戦で役立つ
64	吸印	魔法	風	72	4	強化効果を吸収する	−	AGI+2	マーリド族	「オートリフレシュ」発動用の魔法
	フェザーティックル	魔法	風	48	3	TP減少	−	AGI+1	コリブリ族	「クリアマインド」発動用の魔法
	ヤーン	魔法	光	55	3	睡眠状態にする(視線)	−	CHR+1 HP+5	アプカル族	光属性の睡眠。アンデッドにも効果がある
65	ゼファーマント	魔法	風	31	2	幻影を4体作り出す	−	AGI+2	プーク族	「コンサーブMP」発動用の魔法
	超低周波	魔法	氷	42	4	回避率ダウン(扇範囲)	−	INT+1	トカゲ族	後衛としてパーティを支援する際に
66	コローシブウーズ	魔法	水	55	4	水属性ダメージ+攻撃力ダウン+防御力ダウン	−	HP−10 MP+10	スラッグ族	攻撃力と防御力を5%ダウンさせる。
	サンドスプレー	魔法	闇	43	2	命中率ダウン(扇範囲)	−	VIT+1	キキルン族	「クリアマインド」発動用の魔法
	フロストブレス	魔法	氷	136	3	氷属性ダメージ+麻痺(扇範囲)	−	INT−2	ラプトル族 ※4	「コンサーブMP」発動用の魔法
67	金剛身	魔法	土	99	3	一定量のダメージを無効(範囲)	−	VIT+1	トロール族 ※5	最大で200までのダメージを無効化する
	吶喊	魔法	闇	48	5	防御力ダウン+魔法防御力ダウン(範囲)	−	HP−5 MP+5	トロール族 ※6	全魔法の中で唯一、魔法防御力ダウンの効果をもつ
68	ファイアースピット	魔法	火	121	5	火属性ダメージ	−	STR+3	マムージャ族 ※7	INTとMNDをブーストして撃つと効果大
	ワームアップ	魔法	土	59	4	命中率アップ+回避率アップ(自分)	−	VIT+1	マムージャ族 ※8	ソロ時、BPに余裕があればセットしたい
69	H.バラージ	物理	格	61	5	物理ダメージ(5回攻撃)	炸裂	DEX+2 AGI+1	ラミア族 ※9	「物理回避率アップ」発動用の魔法
	テールスラップ	物理	格	77	4	物理ダメージ+スタン(範囲)	振動 硬化	MND+2	メロー族	「ストアTP」発動用の魔法
	リガージテーション	魔法	水	69	1	水属性ダメージ+バインド	−	INT+1 MND+1 MP+3	ペイスト族	敵の背後から撃つとダメージが増加する
70	アシュラクロー	物理	格	81	2	物理ダメージ(6回攻撃)	溶解 衝撃	AGI+3	ノール族	「カウンター」発動用の魔法
	キャノンボール	物理	格	66	3	物理ダメージ	核熱	STR+1 DEX+1	ワモーラ族(幼虫) ※10	ダメージ量は防御力に依存。「不意打ち」との相性◎
	ねたみ種	魔法	水	48	3	魔法攻撃力アップ+魔法防御力アップ(自分)	−	HP−5 MP+5	フラン族	「メメントモーリ」などよりも効果時間が長い
71	火炎の息	魔法	火	169	4	火属性ダメージ(扇範囲)	−	STR+3	マンティコア族	ダメージ量はHPに依存する
	ロウイン	魔法	火	66	2	悪疫状態にする(範囲)	−	HP−5	バッファロー族	「クリアマインド」発動用の魔法
72	セイリーンコート	魔法	光	66	3	魔法防御力アップ(自分)	−	VIT+2 AGI+2 MP+10	ゾミト族	魔法が強力な敵との戦闘に効果を発揮
	ディセバーメント	物理	突	74	5	物理ダメージ+毒(5回攻撃)	湾曲	INT+1 MND−1	アーン族 ※11	Lv75でも使える、主力攻撃魔法の1つ
73	テンポラルシフト	魔法	雷	48	5	スタン状態にする(範囲)	−	HP+10 MP+15	ペミデ族	スタン効果だけでなく、ステータス増加も魅力
	マインドブラスト	魔法	雷	82	4	雷属性ダメージ+麻痺(扇範囲)	−	MND+1 MP+5	ソウルフレア族	MNDをブーストして撃つと効果大
	ラムチャージ	物理	打	79	4	物理ダメージ	分解	HP+5	大羊族(雄羊)	「リザードキラー」発動用の魔法
74	A.バースト	魔法	光	24	4	命中率を著しく下げる(周囲)	−	HP+20 CHR+2	ゴラホ族	「オートリフレシュ」発動用の魔法
	反応炉冷却	魔法	氷	28	5	防御力アップ+氷属性のダメージで反撃する	−	INT+3 MND+3	ゼデー族	「魔法攻撃力アップ」発動用の魔法
	マジックハンマー	魔法	光	40	4	与えたダメージ分のMPを吸収する	−	MND+2 MP−5	ポロッゴ族	MNDをブーストして撃つと効果大
75	イグジュビエーション	魔法	火	40	4	HP回復+状態異常回復(自分)	−	CHR+1 HP+5 MP+5	ワモーラ族(成虫)	治せる状態異常の種類は「イレース」と同じ
	バーチカルクリーヴ	物理	斬	86	3	物理ダメージ	重力	VIT+1 HP−5 MP+5	ユブヒ族 ※12	主力魔法の1つ。「不意打ち」との相性◎
	プラズマチャージ	魔法	雷	24	5	雷属性のダメージで反撃する	−	STR+3 DEX+3	フワボ族	「オートリフレシュ」発動用の魔法

※1 角笛破壊後　※2 武器破壊後、かつ背中にある剣が鞘に収まっているとき　※3 ムバルポロス地方、デュナミス、ハルブーンにいるもののみ使用
※4 ウルガラン山脈にいるNival Raptorのみ使用　※5 重装備のものからラーニング可能　※6 軽装備のものからラーニング可能　※7 マムージャ族・ブネワ(身体の色は青)からのみラーニング可能
※8 マムージャ族・フビゴ(身体の色は茶)からのみラーニング可能　※9 武器破壊後　※10 丸まっているときのみ使用　※11 短剣タイプのみ使用　※12 開花時のみ使用

◇青魔法セット◇ 青魔法はセットしなければ使えない

青魔法は敵からラーニングする(P.130)ことで習得していくが、それだけではまだ魔法は使えない。魔法リストを開き、「青魔法セット」を行うことで使用可能になるのだ。魔法セットはレベルごとに決められた数・ポイント内であれば、いつでも何回でもできる。必要に応じて使用魔法を切り替えていこう。その際、特定の組み合わせでセットするとジョブ特性が発動するので、こちらも考慮すること。

◆ラーニング～魔法使用までの流れ

1. メインメニューから「魔法リスト」→「青魔法」→「魔法セット」と選び、魔法をセットする(レベルごとに決められた数以内、かつBP量の合計値を最大BP以下にする必要がある)

▼

2. 魔法のセットが完了し、ウィンドウを閉じるとジョブ特性が発動する

▼

3. 手順2から1分経過すると青魔法が使用可能になる

◆青魔法セット時の制限

Lv	青魔法ポイント	セット数
1～10	10	6
11～20	15	8
21～30	20	10
31～40	25	12
41～50	30	14
51～60	35	16
61～70	40	18
71～75	45	20

◆能力値アップ(BPは青魔法ポイントを表す)

ジョブ特性	Lv	青魔法の組み合わせ	BP	発動条件	効果
HPmaxアップ	58	F.ヒッププレス	3	2つ以上選択	HPmaxにボーナスを得る(最大HP+30)
	62	ボディプレス	4		
	63	フライパン	3		
MPmaxアップ	8	メタルボディ	1	2つ以上選択	MPmaxにボーナスを得る(最大MP+10)
	40	神秘の光	4		
	54	ヘカトンウェーブ	3		
物理攻撃力アップ	12	バトルダンス	3	2つ以上選択	物理攻撃力にボーナスを得る(攻撃力+10)
	38	アッパーカット	3		
	60	デスシザース	5		
	63	スパイナルクリーブ	4		
	73	テンポラルシフト	5		
物理防御力アップ	30	グランドスラム	2	2つ以上選択	物理防御力にボーナスを得る(防御力+10)
	40	テラータッチ	3		
	72	セイリーンコート	3		
	75	バーチカルクリーヴ	3		
物理命中率アップ	60	次元殺	5	2つ以上選択	物理命中率にボーナスを得る(命中+10)
	63	F.リップ	3		
	72	ディセバーメント	5		
物理回避率アップ	26	S.ドライバー	3	すべて選択	物理回避率にボーナスを得る(回避+10)
	69	H.バラージ	5		
魔法攻撃力アップ	18	カースドスフィア	2	2つ以上選択	魔法攻撃力にボーナスを得る(魔法攻撃力アップ+20)
	32	サウンドブラスト	1		
	61	アイズオンミー	4		
	62	メメントモーリ	4		
	71	火炎の息	4		
	74	マジックハンマー	4		
	74	反応炉冷却	5		
魔法防御力アップ	46	磁鉄粉	3	すべて選択	魔法防御力にボーナスを得る(魔法防御力アップ+10)
	50	アイスブレイク	3		

◆キラー効果(BPは青魔法ポイントを表す)

ジョブ特性	Lv	青魔法の組み合わせ	BP	発動条件	効果
ビーストキラー	4	スプラウトスマック	2	2つ以上選択	ビースト系に対して優位に戦える(ビーストキラー+8%)
	4	種まき	3		
	61	シードスプレー	2		
	62	針千本	5		
リザードキラー	1	フットキック	2	2つ以上選択	リザード系に対して優位に戦える(リザードキラー+8%)
	20	クローサイクロン	2		
	73	ラムチャージ	4		
アンデッドキラー	18	メッタ打ち	2	すべて選択	アンデッド系に対して優位に戦える(アンデッドキラー+8%)
	34	怒りの一撃	3		
プラントイドキラー	4	パワーアタック	1	2つ以上選択	プラントイド系に対して優位に戦える(プラントイドキラー+8%)
	44	M.バイト	2		
	60	スパイラルスピン	3		

◆レジスト効果(BPは青魔法ポイントを表す)

ジョブ特性	Lv	青魔法の組み合わせ	BP	発動条件	効果
レジストスリープ	1	花粉	1	2つ以上選択	睡眠に対して、少し耐性を得る
	30	ワイルドカロット	3		
	58	マジックフルーツ	3		
	64	ヤーン	3		
	75	イグジュビエーション	4		
レジストグラティ	56	フェザーバリア	2	すべて選択	ヘヴィに対して、少し耐性を得る
	69	リガージテーション	1		

◆その他の特性(BPは青魔法ポイントを表す)

ジョブ特性	Lv	青魔法の組み合わせ	BP	発動条件	効果
オートリジェネ	16	シープソング	2	すべて選択	HPが徐々に回復(3秒につきHP1回復)
	16	いやしの風	4		
オートリフレシュ	44	スティンキングガス	2(1)	( )内の数字を足して8以上で発動	MPが徐々に回復(3秒につきMP1回復)
	50	フライトフルロア	3(2)		
	50	自爆	3(2)		
	52	コールドウェーブ	1(1)		
	58	贖罪の光	5(2)		
	64	吸印	4(3)		
	74	A.バースト	4(4)		
	75	プラズマチャージ	5(4)		
クリアマインド	22	ポイズンブレス	1	2つ以上選択	ヒーリング時のMP回復量が多くなる ●2つ以上選択時 ヒーリングMP+3 ●4つ以上選択時 ヒーリングMP+6 ●6つ以上選択時 ヒーリングMP+9 回復毎の増加量+1 ●8つ以上選択時 ヒーリングMP+12 回復毎の増加量+2
	24	サペリフィック	4		
	42	ベノムシェル	3		
	46	アーフルアイ	2		
	52	F.ホールド	3		
	61	メイルシュトルム	5		
	64	フェザーティックル	3		
	66	コローシブウーズ	4		
	66	サンドスプレー	2		
	68	ワームアップ	4		
	71	ロウイン	2		
	73	マインドブラスト	4		
コンサーブMP	32	カオティックアイ	2	2つ以上選択	魔法のMP消費量が少ない時がある
	65	ゼファーマント	2		
	66	フロストブレス	3		
	68	ファイアースピット	5		
ラピッドショット	12	羽根吹雪	3	2つ以上選択	短い間隔で遠隔攻撃ができることがある
	38	ジェットストリーム	4		
	63	ハイドロショット	3		
ストアTP	48	シックルスラッシュ	4	すべて選択	TPの溜まり方が速い(ストアTP+10)
	69	テールスラップ	4		
カウンター	67	吶喊	5	すべて選択	正面から攻撃されると、その攻撃を無効化して反撃することがある
	70	アシュラクロー	2		

戦い方　物理系青魔法で攻撃しつつ、魔法系青魔法で支援

青魔道士のウリは、魔法セットによる臨機応変な立ち回りにある。パーティ編成によって、攻撃をメインに行うか、仲間を支援するかを切り替えていこう。ただ、どちらの場合でも立ち位置は前衛と同じく、敵の近くでいい。青魔道士が攻撃に用いる物理系青魔法は、近接攻撃と同等の射程距離しかないからだ。また、支援に使う魔法系青魔法も自分を中心としたものが多く、離れていると届かないケースも。



◀「ヘッドバット」はスタンの効果を持ち、さらに消費MP、詠唱時間、再詠唱時間のすべてが優れている。

◆戦い方の一例

釣り

魔道士なので釣りは適さない
戦闘終了後はヒーリングしてMPを回復する必要があるので、基本的に釣りは不向き。ただし、投てき武器が装備可能なので、釣りができないわけではない。

序盤

物理攻撃主体でTPを溜める
戦闘開始からしばらくは、「ヘッドバット」や「スプラウトスマック」などといった、ダメージは低いが追加効果のある魔法を使っていく。レベル40を超え、「ブルーチェーン」を使えるようになったら、魔法ではなく通常攻撃に重点を置き、TPを溜めていくようにしたい。

中盤

物理系青魔法で敵のHPを削り取れ
中盤にさしかかり、盾役が十分に敵対心を稼いだら、「メッタ打ち」や「F.リップ」などの物理系青魔法を使ってダメージを与えていく。レベル40以降、TPが溜まっているなら、「ブルーチェーン」を使って連携を発生させ、大ダメージを狙おう。なお、「ヘッドバット」のスタン効果はとても強力なので、序盤のみと言わず中盤以降も積極的に使っていくこと。

終盤

戦闘後はヒーリングに入る
敵を倒したら、他の魔道士たちと同じくすぐにヒーリングに入ろう。シグネットかシギルがかかっていれば、ヒーリングしてもTPが減少することはない。自分以外に強力な攻撃役がいるなら、サンクション時もヒーリングすること。

多段青魔法の連発は厳禁！

物理系青魔法は、命中すると1発につき10のTPを敵に与えてしまう。3回攻撃の「メッタ打ち」は全段命中で30、6回攻撃の「アシュラクロー」にいたってはなんと60ものTP増加だ。いくら強力だからといって連発していると、敵も特殊技を連発するようになる。

視線判定の魔法は敵の正面から

「カオティックアイ」や「ブランクゲイズ」などといった視線判定の魔法は、自分と敵とが向き合った場合にのみ効果が発揮される。どれだけ格下の敵でも、視線を合わせなければレジストされてしまうのだ。魔法を使う際は、敵の正面まで移動すること。

扇範囲の魔法を単体に使用する

「～ブレス」と名のつく青魔法や、「サンドスプレー」などは、自分の正面扇形の範囲に対して効果が及ぶ。範囲内に敵が複数いれば、一気に巻き込むことが可能だ。

ただし、格上の敵が近くにいるときなどは、この範囲の広さがネックになることもある。そんな時は、敵に背を向けて魔法を使おう。こうすれば、対象が敵1体になる。



◀リンクした敵を眠らせているときなどは、このテクニックを使って1体だけに攻撃しよう。

Lv1～　ラーニングの仕組みを覚えよう

青魔道士を育てる際にまず覚えなくてはならないのは、ラーニングの仕組みだ。

ラーニングを行うには、メインジョブが青魔道士の状態で敵と戦闘し、習得可能な特殊技を使用させたあとに倒せばいい。ただし、青魔法スキルが魔法ごとに決められた値以下では絶対に覚えられない。レベル1の状態でレベル50の魔法はラーニングできず、またレベル75でも青魔法スキルが0ではレベル50の魔法は覚えられないのだ。各魔法を覚えられるレベルの目安は、下表を参照のこと。

また、スキル条件を満たしていたとしても、必ずしも魔法をラーニングできるわけではない。覚えられなかったら、二度三度と戦闘だ。

◆ラーニング覚え書き

- ラーニングを行うには、メインジョブが青魔道士でなくてはならない
- 青魔法スキルが低すぎるとラーニングはできない
- ラーニングの成否判定は、戦闘に勝利した場合にのみ行われる
- 同じパーティ、アライアンス内にいれば、必ずしも自分が敵を倒す必要はない
- ラーニングは"運"。上記条件を満たしていても、100%覚えるわけではない

◆ラーニング可能な目安のレベル ※

青魔法の使用Lv	ラーニング可能Lv
1～51	9レベル下から
52	8レベル下から
53～54	7レベル下から
55	6レベル下から
56～60	5レベル下から
61～72	6レベル下から
73～75	5レベル下から

※ 青魔法スキルが上限まで上がっている青字の場合

Lv18～　「メッタ打ち」習得で攻撃力がグーンとアップ！

レベル18になると、カーディアン族から「メッタ打ち」を習得できる。この魔法は3回攻撃の物理系青魔法で、全段ヒットすれば両手武器アタッカーのWSに匹敵するダメージを与えられるのだ。レベル30代中盤まで主力として使っていくことになるので、必ずラーニングしておこう。ただし、「メッタ打ち」は敵に与えるTPがとても多い。パーティで連発すると、盾役や回復役に負担をかけることになる。

◆Lv18以上の魔法セット例

青魔法	いやしの風	ヘッドバット
	コクーン	メタルボディ
	シープソング	メッタ打ち
	スプラウトスマック	
ステータス	HP+15、STR+1、DEX+2、VIT+3、MND+1、CHR+3	
ジョブ特性	オートリジェネ	
説明	それまでにラーニングできる攻撃魔法と比べて、「メッタ打ち」は1ランク上の強さ。これと「ヘッドバット」があれば攻撃面は十分。残りは支援用の魔法をセットだ。	

Lv40～「ブルーチェーン」で1人連携が可能になる

「ブルーチェーン」を覚えると、WSのあとに物理系青魔法を撃つことで連携を発生させられる。連携ダメージが追加されるのはもちろんのこと、続けて「ブルーバースト」使用後に魔法系青魔法を撃てば、MBも発生するのだ。

レベル40近辺でもっとも強力なのは、片手剣WS「レッドロータス」＋「ジェットストリーム」の核熱連携。MBは火属性の魔法でOKだ。



◀必ずWS→青魔法の順番で使うこと。「ブルーチェーン」はTPを全消費するので、逆だとWSが撃てない。

◆Lv40以上で攻撃役として立ち回る際の魔法セット例

青魔法	アッパーカット	ブランクゲイズ
	炸裂弾	ヘッドバット
	ジェットストリーム	まつぼっくり爆弾
	爆弾投げ	ワイルドカロット
	バトルダンス	
ステータス	HP+5、STR+3、DEX+7	
ジョブ特性	物理攻撃力アップ	
説明	「物理攻撃力アップ」を発動させ、さらにSTRの増強も万全。自分以外にもパーティに「ディスペル」役がいるなら、「ブランクゲイズ」を外して「メッタ打ち」を。	

◆Lv40以上で回復or補助役として立ち回る際の魔法セット例

青魔法	いやしの風	ヘッドバット
	サペリフィック	ポイズンブレス
	ジェットストリーム	メタルボディ
	種まき	ワイルドカロット
	ブランクゲイズ	
ステータス	HP+10、MP+5、DEX+4、MND+1、CHR+2	
ジョブ特性	クリアマインド	
説明	サポ忍orサポシでパーティに参加する場合の例。サポ白なら「クリアマインド」がつくので、「ポイズンブレス」などは外そう。	

Lv58～「オートリフレシュ」を発動させよう

レベル58以降、特定の魔法の組み合わせで「オートリフレシュ」のジョブ特性を得られる(P.129)。これまでに比べて持久力が格段にアップするので、パーティでの役割を問わず、必ず発動させておこう。

なお、レベル58の時点では、「オートリフレシュ」の発動に5つの魔法、14ものBPを使用する。レベル64で「吸引」、レベル74で「A.バースト」、レベル75で「プラズマチャージ」を覚えると発動に必要な魔法数とBPが減らせるのだ。レベルが上がって該当魔法を覚えたら、組み合わせを変えていきたい。

◆Lv58以上で攻撃役として立ち回る際の魔法セット例

青魔法	M.バイト	スティンキングガス
	MP吸収キッス	フライトフルロア
	コールドウェーブ	ヘッドバット
	シックルスラッシュ	マジックフルーツ
	自爆	メタルボディ
	贖罪の光	リフュエリング
ステータス	HP+15、MP+20、STR+2、DEX+2、AGI+5、CHR+2	
ジョブ特性	オートリフレシュ	
説明	WSの後に「シックルスラッシュ」を使って収縮連携を起こし、そこに「MP吸収キッス」のMBを狙う。MPをもたない敵が相手なら2つとも外し、「ジェットストリーム」を「デスシザース」などの攻撃魔法を。	

◆Lv58以上で攻撃役として立ち回る際の魔法セット例

青魔法	F.ホールド	フライトフルロア
	M.バイト	ブランクゲイズ
	コールドウェーブ	ヘッドバット
	シープソング	マジックフルーツ
	自爆	まつぼっくり爆弾
	贖罪の光	リフュエリング
	スティンキングガス	
ステータス	HP+25、STR+3、VIT+1、DEX+2、AGI+5、CHR+3	
ジョブ特性	オートリフレシュ	
説明	防御ダウンの「フライトフルロア」と、攻撃間隔を長くする「F.ホールド」を使って戦闘を支援。レベルが上がったら「スパイラルスピン」や「超低周波」を組み込むのも○。	

物理青魔法にはダメージ上限が存在

物理青魔法で与えられるダメージは、習得可能レベルからおよそ15レベル成長すると上限に達する。たとえば、低レベルで猛威を振る「メッタ打ち」も、レベルが30を超えるとかげりが見えはじめてくるのだ。ダメージが伸びないと感じたら、魔法の変更を。



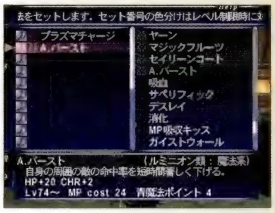
◀「F.リップ」などのレベル60以降で覚える魔法は、ダメージ上限が存在しないようだ。

敵の武器を壊すには？

「F.リップ」と「スパイナルクリーヴ」、「H.バラージ」をラーニングする(特殊技を使わせる)には、対象となる敵の武器や笛を壊す必要がある。武器や笛はクリティカルヒットが発生した際に低確率で壊れるので、ラーニングを行う場合はクリティカルヒット発生率を高めた状態で戦うこと。

プロマシアMを進めよう

習得レベルが70以上の青魔法は、ルモリア地方にいる敵からラーニングするものが多い。「ディセバーメント」を筆頭に、これらの青魔法は強力なものばかりだ。青魔道士を育てるならば、レベル上げと並行してプロマシアMを進め、ルモリア地方へ入れるようにしておくこと。



◀「プラズマチャージ」と「A.バースト」を覚えれば、たった2つの魔法で「オートリフレシュ」が。

Lv75～状況に応じて自分なりのカスタマイズを

レベル71を超えると魔法セット数が最大になり、レベル75に達するとわずか9BPで「オートリフレシュ」を発動できるようになる。魔法セットにかなりの余裕が生まれるので、これまでのように攻撃役時・回復役時などで魔法を大きく組み替える必要はなくなるだろう。

右に汎用性を重視した魔法セットの例を掲載したので、シチュエーションに応じて自分なりにカスタマイズしていってほしい。もちろん、例を参考にせず、完全に独自の組み合わせで戦うのもおもしろい。



◀5回攻撃＋毒の効果を持つ「ディセバーメント」。レベル72以降の主力だ。



▶INTやMNDをブーストすれば、魔法系青魔法も十分なダメージを与える。

◆Lv75での魔法セット例

青魔法	A.バースト	プラズマチャージ
	F.リップ	ブランクゲイズ
	いやしの風	フロストブレス
	カオティックアイ	ヘッドバット
	シープソング	マジックハンマー
	ディセバーメント	マジックフルーツ
	バーチカルクリーヴ	まつぼっくり爆弾
ステータス	HP+35、STR+4、DEX+5、VIT+1、AGI+1、MND+1、CHR+6	
ジョブ特性	物理命中率アップ、コンサーブMP、オートリジェネ、オートリフレシュ	
説明	MPをもたない敵が相手なら、「マジックハンマー」は不要。また、「コンサーブMP」がいらないならば、「カオティックアイ」と「フロストブレス」も外していい。	

ジョブガイドの見方
戦士
モンク
白魔道士
黒魔道士
赤魔道士
シーフ
ナイト
暗黒騎士
獣使い
吟遊詩人
狩人
侍
忍者
竜騎士
召喚士
青魔道士
コルセア
からくり士
踊り子
学者
ジョブ専用装備

◇能力考察1◇ 物理系青魔法と魔法系青魔法の命中率

青魔法の命中率は、物理系青魔法と魔法系青魔法とで異なる。物理系青魔法の命中率は、基本的には青魔法スキルとメイン武器の命中率から計算される。青魔道士は片手剣と片手棍が装備できるが、なるべくならばスキルが高い(=命中率が高い)片手剣を使うようにしよう。対して、魔法系青魔法は青魔法スキルの影響が大きい。武器は何を装備してもOKだ。



◀魔法系青魔法を使う際は、それぞれの魔法の属性に対応した属性杖を装備するのがオススメ。

◆青魔法の命中に関連する要素

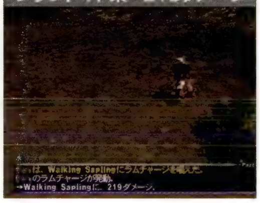
物理系青魔法	■青魔法スキル ■武器スキル ■物理命中率(DEXも含む) ■魔法命中率 ■INTorMND(魔法による。魔法ヒット後の追加効果の発動率に関係)
魔法系青魔法	■青魔法スキル ■魔法命中率 ■INTorMNDorCHR(魔法による)

◇能力考察2◇ モンスターの相関をふまえて使用魔法を選ぶ

青魔法は、火や風などといった属性のほかに、モンスター相関図の影響も受ける。たとえば、ビースト系の大羊族(雄羊)からラーニングする「ラムチャージ」は、リザード系に対して命中率・ダメージ共に高いが、逆にプラントイド系に対しては効果が低くなってしまうのだ。下にモンスター相関図と各系統のおもな魔法をまとめたので、参考に。

◆ラムチャージを使った場合のダメージの変化(北グスタベルグの敵を相手に検証)

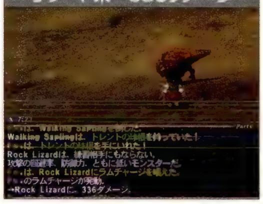
プラントイド系→219ダメージ



アクアン系→271ダメージ



リザード系→336ダメージ



◆モンスター相関図と青魔法の対応表

ビースト系 ▶ リザード系 ▼ ヴァーミン系 ◀ プラントイド系 ▲ ビースト系

ビースト系	
おもな魔法	・ラムチャージ ・シープソング ・アシュラクロー ・ブランクゲイズ

リザード系	
おもな魔法	・フロストブレス ・ガイストウォール ・リガージテーション ・超低周波

プラントイド系	
おもな魔法	・スプラウトスマック ・アッパーカット ・種まき ・まつぼっくり爆弾

ヴァーミン系	
おもな魔法	・M.バイト ・デスシザース ・シックルスラッシュ ・キャノンボール

アンデッド系 ▲▼ アルカナ系

アンデッド系	
おもな魔法	・ポイズンブレス ・ブラッドセイバー ・テラータッチ ・次元殺

アルカナ系	
おもな魔法	・メッタ打ち ・B.シュトラール ・怒りの一撃 ・コールドウェーブ

アクアン系 ▶ アモルフ系 ▼ バード系 ▲ アクアン系

アクアン系	
おもな魔法	・メイルシュトロム ・ベノムシェル ・S.ドライバー

アモルフ系	
おもな魔法	・土竜巻 ・メイルシュトルム ・MP吸収キッス ・コローシヴウーズ

バード系	
おもな魔法	・ヘルダイブ ・ジェットストリーム ・吸血 ・ヤーン

デーモン系 ▲▼ ドラゴン系

デーモン系	
おもな魔法	・ヘカトンウェーブ ・F.リップ ・アイズオンミー ・フライトフルロア

ドラゴン系	
おもな魔法	・R.ブレス ・ボディプレス



教えて! 青魔道士の魅力

他ジョブにはないカスタマイズの楽しさ

青魔道士の魅力は、魔法セットによるカスタマイズの楽しさにあります。たとえば「今日はメイン回復役で参加してください」と言われたときでも、サポ白にして「ケアル」で回復しつつ青魔法で敵の弱体を行うとか、回復効果を持つ青魔法をたくさんセットして、サポ忍で物理攻撃役も兼ねるだとか。自分なりに立ち回りを考えて、魔法をセットして、それがハマったときの興奮は最高ですよ!



◀ラーニングは大変な作業ですが、その先にカスタマイズの楽しさがあると思えばなんのその。

能力考察3 物理系青魔法と魔法系青魔法の命中率

「ブルーチェーン」を使って連携を発生させると、連携ダメージの追加によって青魔法のダメージを1.5～2倍にまで高められる。レベル40を超えたら、積極的に連携を決めていこう。右に自分1人で発生させられる連携の組み合わせを掲載しているが、パーティメンバーのWSに連携する形で使用するのもいい。

MPに余裕があるならば、「ブルーバースト」を使ったMBも狙っていきたいところ。

◆オススメ1人連携 ※

Lv	WS	あとに使う青魔法	連携	MBする青魔法
40～47	レッドロータス	ジェットストリーム	核熱	爆弾投げ
48～60	レッドロータス	シックルスラッシュ	重力	MP吸収キッス
44～62	サークルブレード	M.バイト	硬化	－
60～71	レッドロータス	デスリザース	重力	MP吸収キッス、アイズオンミー
63～71	サークルブレード	F.リップ	硬化	－
69～75	ボーパルブレード	H.バラージ	炸裂	－
70～75	サベッジブレード	キャノンボール	光	ファイアースピット、マジックハンマー
72～75	サベッジブレード	ディセバーメント	湾曲	－
75	エクスピアシオン	バーチカルクリーヴ	闇	アイズオンミー

※ MBする青魔法が「－」となっている場合は、対応する属性の強力な魔法系青魔法がないことを示す。

能力考察4 回復系青魔法はMNDと回復魔法スキルに依存

HP回復効果をもつ魔法系青魔法は、MNDと回復魔法スキルを高めることで回復量が増加する。右の表は、サポやスキル、MNDを変えて「いやしの風」と「マジックフルーツ」の回復量を比較してみたものだ。注目すべきは、サポ学で回復魔法スキルを補強した際の回復量。この数値ならば、メイン回復役もこなせそうだ。

◆MNDやスキルなどによる回復魔法の効果の変化

ジョブ	MND	青魔法スキル	回復魔法スキル	いやしの風の回復量	マジックフルーツの回復量
青／忍	54	276	－	120	295
	54	291	－	120	295
	54+76	276	－	174	429
青／白	61	276	114	141	359
	61+76	276	114	184	472
青／学	57	276	246	158	397
	57+76	276	246	190	495

メリットポイント まずは物理系青魔法の強化から

メリットポイントの強化は、使用ひん度の高い物理系青魔法の命中率やダメージに関連するものから優先していく。具体的には、片手剣スキル、青魔法スキル、物理系青魔法攻撃力の3つだ。これらの強化が完了したら、「アシミレーション」を5段階まで強化するのがオススメ。魔法セット数が増えると行動の選択肢が増えるだけでなく、ジョブ特性も多く発動させられるようになる。



◀「魔法系青魔法命中率」と「コンバージェンス」にメリットポイントを使えば、魔法能力もアップ！

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★	HP／MP	HP上限
★★		MP上限
★★	ステータス	STR
★★★	戦闘スキル	片手剣スキル
★		回避スキル
★★★	魔法スキル	青魔法スキル
★★	その他	クリティカルヒット率
★		敵対心－

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★	ブルーチェーン使用間隔	−4秒
★	ブルーバースト使用間隔	−4秒
★★	モンスター相関関係効果	+1
★★★	物理系青魔法攻撃力	+2
★★	魔法系青魔法命中率	+2

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★	アビ	コンバージェンス	次に唱える魔法系青魔法の効果対象が単体になって威力アップ。単体の魔法系青魔法にも影響する	魔法攻撃力+5、魔法命中率+5
★★	アビ	ディフュージョン	次に唱える補助系青魔法の効果が範囲になる	使用間隔−2分30秒
★	特性	エンチャンメント	ブルーチェーンにTP+10の効果を得る	TP+10
★★★	特性	アシミレーション	青魔法ポイントに上限+1の効果を得る	BP+1

「ディフュージョン」で範囲化できる魔法を覚えよう

グループ2の強化項目で習得できるアビリティ「ディフュージョン」は、アビリティ使用後に唱えた補助魔法を範囲化するというもの。ただし、すべての補助魔法に適用されるわけではなく、右の表に挙げた12種類にしか効果はない。もともと範囲に効果がある「金剛身」や、「マジックフルーツ」などの回復魔法は残念ながら範囲化できないのだ。

数で見ると12種類とやや少なめだが、「セイリーンコート」の魔法防御力アップを筆頭に、ほかの魔法では得られない効果ばかり。青魔道士の器用さを増してくれること請け合いだ。

◆「ディフュージョン」で範囲化できる青魔法一覧

コクーン	ワームアップ
メタルボディ	ねたみ種
リフュエリング	セイリーンコート
フェザーバリア	反応炉冷却
メメントモーリ	プラズマチャージ
ゼファーマント	イグジュビエーション

COR　　CORSAIR

コルセア

「ファントムロール」と呼ばれるアビリティを駆使して、味方を強化するのが得意なコルセア。運の要素があるが、その強化能力は吟遊詩人に匹敵するほどだ。

取得クエスト

1. アトルガン白門J−12にいるRatihbと会話してから、アトルガン白門L−9にいるMafwahbに話す。
2. アラパゴ暗礁域H−10の「???」を調べる
3. タラッカ入江にある「???」を調べて「古びたヘキサガン(だいじなもの)」を入手してから、同じエリアにあるRock Slabを調べるとクエストクリア



特徴　ダイスで味方を強化する補助役

「ファントムロール」というアビリティを使用し、味方を強化することに長けたジョブがコルセアだ。その能力は攻撃力や命中率の強化といった基本的なものから、「ダブルアタック」の発生確率や取得経験値を上げるといったこともできる。また、短剣と射撃武器のスキルが高め。後衛として誘われることが多いが、準アタッカー役としても立ち回れる。


◀短剣と射撃は突撃属性になる。そのため、バード系などの敵に対して通常より高いダメージを与えられる。

装備品　遠隔攻撃の能力を高めよう

コルセアはD値の高い射撃武器を装備できるが、スキル適性はBであるため、格上の敵に攻撃を当てるのは難しい。飛命とAGIが上がる装備品を優先して身に付け、キチンと強化していこう。また、短剣の「アーチャーナイフ」と「ホーカーナイフ」は、飛命を大幅に上げられる優れた武器。D値は低いものの、遠隔攻撃の命中率を高めたいときに役立つ。

◆装備の指針

- D値の高い射撃武器と弾
- 飛命を上げられる装備品
- AGIを上げられる装備品(「クイックドロー」の命中率に影響する)
- 「クイックドロー」発動に必要なカード

サポートジョブ　オススメは忍者か白魔道士

アタッカー役と補助役の能力をもつコルセア。サポートジョブは、パーティメンバーの構成に合わせたものにするといい。前衛が2名しかいなければ攻撃面の強化を望める忍者や狩人、逆に後衛が2名ならば、白魔道士にして回復魔法を使うといった具合だ。

ただし、コルセアはMPをもたないジョブ。白魔道士にする際は、装備品や食事でMPをブーストすること。


▲魔道士だけのパーティなら、サポートジョブを吟遊詩人にして「バラード」を歌うのもあり。ヒーリングの手間を省くのだ。

忍者　攻撃と防御能力を高められる

ジョブ特性の「二刀流」が活かせる、レベル20以降から有効なサポートジョブ。飛命+がついた武器を2つ装備して、遠隔攻撃の命中率を高めるのが狙いだ。また、「空蝉の術」による防御面の強化も忍者の利点。防御力が低く、回復能力の乏しいコルセアにとっては魅力的なサポートジョブだ。

白魔道士　回復能力を得られるサポートジョブ

MPをもたないコルセアだが、サポートジョブを白魔道士にすることによってHPの回復と状態異常を治せるようになる。攻撃面の強化は望めないものの、回復役の負担を減らして、パーティ戦闘を円滑に行えるようになるのだ。「ファントムロール」の再使用時間までのあいだ、積極的に回復しよう。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
D	–	E	C	E	B	C	E	E

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	–	–	–	–	–	–
	短剣	B+	–	–	○	–	–
	片手剣	B–	–	–	○	–	–
	両手剣	–	–	–	–	–	–
	片手斧	–	–	–	–	–	–
	両手斧	–	–	–	–	–	–
	両手鎌	–	–	–	–	–	–
	両手槍	–	–	–	–	–	–
	片手刀	–	–	–	–	–	–
	両手刀	–	–	–	–	–	–
	片手棍	–	–	–	–	–	–
	両手棍	–	–	–	–	–	–
	弓術	–	–	–	–	–	–
	射撃	B	○	–	○	–	○
	投てき	C+	–	–	–	–	–

種類	スキル名	適性
防御	ガード	–
	回避	D
	盾	–
	受け流し	A
魔法	神聖魔法	–
	回復魔法	–
	強化魔法	–
	弱体魔法	–
	精霊魔法	–
	暗黒魔法	–
	召喚魔法	–
	青魔法	–
	忍術	–
	歌唱	–
	弦楽器	–
	管楽器	–

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	ワイルドカード	範囲内のパーティメンバーにランダムな効果	–	2時間
5	特性	レジストパライズ①	麻痺に対して、少し耐性を得る	常時	–
5	アビ	ファントムロール	範囲内のパーティメンバーにダイスの効果をかける(サポのときは効果ダウン)	5分	1分
5	アビ	ダブルアップ	「ダブルアップ」可能な「ファントムロール」に対して、「ダブルアップ」を行う	※1	5秒
15	特性	ラピッドショット	短い間隔で遠隔攻撃ができることがある	常時	–
25	特性	レジストパライズ②	麻痺に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
40	アビ	クイックドロー	各ショットに対応したカードを消費し、銃弾にカードの魔力を込めて射撃する	–	※2
45	特性	レジストパライズ③	麻痺に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
50	アビ	ランダムディール	範囲内のパーティメンバーのアビリティのうち、どれかひとつの再使用間隔をリセットすることがある(SPアビリティと「ランダムディール」を除く)	–	20分
65	特性	レジストパライズ④	麻痺に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
メ	アビ	スネークアイ	次に振るロールの値を1にする	1分	15分
メ	アビ	フォールド	自身にかけたロール、及びバストの残り時間の長い方をひとつ消す。バストが存在する場合はバストが優先で消去される	–	15分
メ	特性	ウィニングストリーク	「ファントムロール」の効果時間が20秒延長される	常時	–
メ	特性	ローデッドデッキ	「ランダムディール」の対象がリキャスト発生中のアビリティに絞られる。ただし、リキャスト発生中のアビリティがひとつの場合はミスすることがある	常時	–

※1「ファントムロール」使用後から45秒以内　※2 Charge数による

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
	14	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
	24	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
	34	100	バイパーバイト ※1	2倍撃、追加効果:毒
	43	125	サイクロン ※1	必中、風属性、範囲
	51	150	エナジースティール	必中、MP吸収
	56	175	エナジードレイン ※1	必中、MP吸収
	70	230	エヴィサレーション	5回攻撃
片手剣	1	5	ファストブレード	2回攻撃
	10	30	バーニングブレード	必中、火属性
	17	50	レッドロータス ※2	必中、火属性
	26	75	フラットブレード	追加効果:スタン
	34	100	シャインブレード	必中、光属性
	43	125	セラフブレード ※2	必中、光属性
	51	150	サークルブレード	範囲
	56	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
片手剣	62	200	ボーパルブレード ※2	4回攻撃
	75	240	サベッジブレード	2回攻撃
射撃	1	5	ホットショット	火属性
	14	40	スプリットショット	1回攻撃
	27	80	スナイパーショット	追加効果:INTダウン
	56	175	スラッグショット	4倍撃、命中率低
	75	250	デトネーター	1回攻撃
	ミ	–	レデンサリュート	闇属性

※1 サポ「赤シ吟狩忍踊」時のみ使用可能　※2 サポ「戦ナ暗青」時のみ使用可能

◆「ワイルドカード」の効果

数字	効果
1	SPアビリティを除く全アビリティが再使用可能
2	SPアビリティを除く全アビリティが再使用可能
3	SPアビリティを除く全アビリティが再使用可能、TP+100
4	SPアビリティを除く全アビリティが再使用可能、TP+300
5	「ワイルドカード」を除く全アビリティが再使用可能、MPの50%回復
6	「ワイルドカード」を除く全アビリティが再使用可能、MPを全回復

◆「クイックドロー」一覧

名称	必要なカード	効果
ファイアショット	ファイアカード	火属性ダメージ、火属性の弱体効果を強化
アイスショット	アイスカード	氷属性ダメージ、氷属性の弱体効果を強化
ウィンドショット	ウィンドカード	風属性ダメージ、風属性の弱体効果を強化
アースショット	アースカード	土属性ダメージ、土属性の弱体効果を強化
サンダーショット	サンダーカード	雷属性ダメージ、雷属性の弱体効果を強化
ウォータショット	ウォータカード	水属性ダメージ、水属性の弱体効果を強化
ライトショット	ライトカード	睡眠効果、光属性の弱体効果を強化
ダークショット	ダークカード	ディスペル、闇属性の弱体効果を強化

◆「ファントムロール」一覧

Lv	名称	効果	ラッキーNo.	アンラッキーNo.	ボーナスジョブ	習得に必要なダイス	販売場所:NPC名	価格
5	コルセアズロール	取得経験値量アップ	5	9	コルセア	コルセアのダイス	ナシュモG-7:Jajaroon	316
8	ニンジャロール	回避率アップ	4	8	忍者	忍者のダイス	ナシュモG-7:Jajaroon	600
11	ハンターズロール	命中・飛命中アップ	4	8	狩人	狩人のダイス	アルザビJ-8:Chayaya	1300
14	カオスロール	攻撃力アップ	4	8	暗黒騎士	暗黒騎士のダイス	アルザビJ-8:Chayaya	2205
17	メガスズロール	魔法防御力アップ	2	6	青魔道士	青魔道士のダイス	ナシュモG-7:Jajaroon	3525
20	ヒーラーズロール	ヒーリングMPアップ	3	7	白魔道士	白魔道士のダイス	アルザビJ-8:Chayaya	5000
23	パペットロール	ペットの命中アップ	4	8	からくり士	からくり士のダイス	ナシュモG-7:Jajaroon	9216
26	コーラルロール	詠唱中断率ダウン	2	6	吟遊詩人	吟遊詩人のダイス	アルザビJ-8:Chayaya	12780
31	モンクスロール	モクシャ効果アップ	3	7	モンク	モンクのダイス	アルザビJ-8:Chayaya	22400
34	ビーストロール	ペットの攻撃力アップ	4	8	獣使い	獣使いのダイス	アルザビJ-8:Chayaya	26600
37	サムライロール	ストアTPアップ	2	6	侍	侍のダイス	ナシュモG-7:Jajaroon	35200
40	エボカーズロール	リフレシュの効果	5	9	召喚士	召喚士のダイス	ナシュモG-7:Jajaroon	40000
43	ローグズロール	クリティカルヒット確率アップ	5	9	シーフ	シーフのダイス	アルザビJ-8:Chayaya	50400
46	ワーロックスロール	魔法命中率アップ	4	8	赤魔道士	赤魔道士のダイス	アルザビJ-8:Chayaya	62000
49	ファイターズロール	ダブルアタック効果アップ	5	9	戦士	戦士のダイス	アルザビJ-8:Chayaya	68000
52	ドラケンロール	ペットの魔法攻撃力、魔法命中率アップ	3	7	竜騎士	竜騎士のダイス	ナシュモG-7:Jajaroon	82500
55	ガランツロール	ダメージ反射の効果	3	7	ナイト	ナイトのダイス	アルザビJ-8:Chayaya	90750
58	ウィザーズロール	魔法攻撃力アップ	5	9	黒魔道士	黒魔道士のダイス	アルザビJ-8:Chayaya	108000
61	ダンサーロール	リジェネの効果	3	7	踊り子	踊り子のダイス	アルザビJ-8:Chayaya	63375
64	スカラーロール	コンサーブMPの効果	2	6	学者	学者のダイス	アルザビJ-8:Chayaya	68250

戦い方 「ファントムロール」で味方を強化しつつ遠隔攻撃

コルセアの役割は大きく分けて2つ。1つ目は「ファントムロール」による味方の強化。最大2種類まで効果があるので、前衛に2つ、後衛に1〜2つ、合計3〜4種類の「ファントムロール」をかけよう。2つ目は遠隔武器による攻撃。こちらは「ファントムロール」を再使用するまでのあいだ、アタッカー役として動くのだ。そして「ファントムロール」の効果が切れそうになったら、もう一度かけ直していこう。



◀コルセアが装備できる銃の適性距離は、近接攻撃が届く位置から1〜2歩下がったところになる。

◆戦い方の一例

釣り

遠隔攻撃なら安全に釣れる
離れたところから射撃で敵を攻撃すれば、ダメージを受けずにパーティがいるところまで連れていくことができる。遠隔攻撃後はすぐに移動して、敵の攻撃を受けないようにしよう。

序盤

「クイックドロー」で弱体効果を底上げ
「クイックドロー」は、敵にかかっている弱体効果を高めることができる。パーティメンバーがかけた「ディア」「パライズ」「スロウ」などの効果が発動したら、「クイックドロー」を使うようにしたい。

中盤

「ファントムロール」を切らさないように
「ファントムロール」の効果時間は5分と長いが、再使用時間までに1分かかる。3〜4種類使うとなると、約1分15〜40秒ごとにかけ直していく必要があるのだ。「ファントムロール」の影響力は高いため、効果が切れたときは戦闘中でもあってもすぐにかけ直すように。

終盤

釣り役が移動する前にロールを使う
釣り役が敵を釣りに行くと、前衛全員に「ファントムロール」をかけられない。釣り役が動き出す、戦闘終了前に「ファントムロール」をかけ直そう。

Lv5〜 「ファントムロール」で味方を強化

「ファントムロール」は20種類あり、ダイスを使って習得する。このアビリティを使用するとダイスが振られ、その出目によって効果が増減していく。また、ロールごとにラッキーNo.とアンラッキーNo.が設定されており、前者だと効果が高くなり、後者だと効果が低くなるのだ。その効果は11のときが最大になり、ラッキーNo.>10〜1>アンラッキーNo.の順に数値が低くなるほど効果も低下する。

「ファントムロール」はすべて自分を中心とした範囲効果になる。最大2種類のロールをかけられるが、自身にかかっているロールは使用できない。つまり、自分に「ニンジャロール」がかかっているときは、その効果が切れるまで「ニンジャロール」を使えないのだ。この対処法は、ほかのロールを2種類使い、自身にかかっているロール効果を別のロールに上書きしたあとに使用すればいい。

Lv5〜 「ダブルアップ」で数値を調整

「ダブルアップ」は「ファントムロール」後に使用できるアビリティで、使うともう一度ダイスを振ることができる。出た数値が加算されていくため、「ファントムロール」の出目が低いときや、ロール効果の高い11やラッキーNo.を狙いときに使っていこう。

ただし、ダイスの目の合計が12以上になると、バストというペナルティを受けてしまう(下記参照)。よって、高いロール効果を得ようとすれば、それだけバストする可能性が高くなるのだ。そのため、「ダブルアップ」は出目が5以下のときに使うのが安全。次に6が出ても絶対にバストしないからだ。ただし、1回目の出目が6のときでも「ダブルアップ」するのも手。次に6が出ればバストになるが、その確率は約17%ほど。バストのリスクがあるものの、1〜5が出ればロールの効果を高められるのだ。ちなみに、「ダブルアップ」の再使用時間は5秒と短く、「ファントムロール」使用後から45秒以内なら何度でも使用できる。出目が1→2→4→4と4回振って、11の効果を得られる可能性もありえるのだ。

◆バストの効果

- バスト時に「ダブルアップ」した「ファントムロール」の効果が消える
- 「ファントムロール」に対応したペナルティを受ける(コルセアのみ)
- かけられる「ファントムロール」の数がバスト1回につき1つ減る
  (バスト中にもう一度バストすると、「ファントムロール」をかけられない)
- バストの効果時間は5分(グループ1の強化により短縮できる)

ジョブボーナスで効果アップ!

「ファントムロール」にはジョブボーナスというものがあり、パーティメンバーのなかにロールに対応したジョブがいるとロールの効果が高まるのだ(P.135)。そのため、特定のロールに固執しすぎるよりも、パーティメンバーのジョブに応じて使うロールの種類を変えた方がいい場合もある。なるべくパーティメンバーのジョブに対応した「ファントムロール」を使うようにしたい。

バストのリスクを減らすには?

「エボカーズロール」などの有益な「ファントムロール」でアンラッキーNo.が出たときは、バストの危険を冒しても「ダブルアップ」をした方がいい。そのような状況では、いかにバストしたときのリスクを減らすかを考えて「ダブルアップ」すること。

具体的には、「ファントムロール」使用後から約40秒後に「ダブルアップ」するのがコツ。このタイミングならバストしても約20秒後に「ファントムロール」が使えるため、ロールの効果が消えている時間を短縮できるのだ。



◀バスト状態のときは無理をしないこと。出目が6以上のときは「ダブルアップ」厳禁。

Lv40～ 弱体効果を上げる「クイックドロー」

「クイックドロー」には火・氷・風・土・雷・水・光・闇の8属性があり、敵にかかっている弱体効果と同属性のショットを使用すると、弱体効果を高めることができる。たとえば、光属性の「ディア」がかかっている敵に「ライトショット」を使うと、「ディア」の防御力ダウンの効果が上昇するのだ。なお、このアビリティを発動するには銃と弾を装備した状態で、ショットと対応するカード(P.135)が必要になる。

「クイックドロー」の使用間隔はCharge数に依存する。Chargeのストック数は最大で2つまでになり、1分間ごとに1つずつ溜まっていく。したがって、Charge数が2なら2回連続で「クイックドロー」を発動することも可能だ。

Lv40～ 「エボカーロール」でMPを回復しよう

「エボカーズロール」は、3秒ごとにMPを回復する「ファントムロール」。ダイスの数値によってMP回復量が増減するものの、後衛に有効なロールの1つだ。これを使うときは、MP回復量が+2～4になる「5、6、7、8、10、11」を狙っていきたい。MP回復量が+1になる「1、2、3、4」のときは、「ダブルアップ」で出目を調整しよう。

◆「エボカーロール」の効果

数字	Bust	9	1	2	3	4	6	7	8	10	5	11
3秒ごとのMP回復量 ※	−1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4

※ パーティに召喚士がいるときはMP回復量が1増加する

Lv50～ 「ランダムディール」でアビリティの再使用間隔を0に

レベル50で習得する「ランダムディール」を使うと、アビリティの再使用時間を1つリセットすることができる。コルセアの近くにいるパーティメンバーに効果があるが、リセットできるかどうかはランダム。バスト後に「ファントムロール」をすぐに使いたいときや、味方が「コンバート」や「精霊の印」など使用間隔の長いアビリティを使用したときが使いどき。



◀このアビリティは、SPアビリティと「ランダムディール」には効果がなく、失敗するとミスと表示される。

Lv56～ TP150以上で「スラッグショット」を使うように

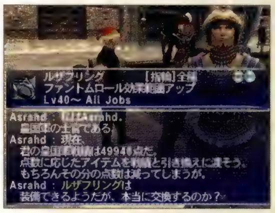
射撃スキル175に到達すると習得できる「スラッグショット」。この射撃WSは強力で、コルセアが使用できるWSのなかでも随一の威力を誇る。ただし、命中率が低いため格上の敵にはミスしやすい。TPボーナスの命中率修正を利用して、TPを150ほど溜めてから使うようにしよう。また、飛命やAGIを上げて、遠隔攻撃の命中率を高めるのも有効だ。



◀レベル72から装備できる「マーシャルガン」は、TPにボーナスを得られる。これなら即撃ちしてもOK。

「ルザフリング」で効果範囲アップ

レベル40から装備できる「ルザフリング」は、「ファントムロール」の効果範囲をおよそ2倍にする効果がある。その広さは、前衛と後衛のあいだで使用すればパーティメンバー全員にかけられるほど広い。取得経験値量アップの「コルセアズロール」など、前衛と後衛の両方にかけておきたいロールを使用するときに重宝するアイテムといえる。



◀「ルザフリング」は山猫上等兵以上の階級で、皇国軍戦績と引き替えに交換できる。

射的屋が捕虜になることも

アルザビJ−8にいるChayayaから、「ファントムロール」の習得に必要なダイスを購入することができる。合計13種類のダイスを販売しているのだが、このNPCがビシージで捕虜になっていると利用できなくなるので気をつけること。仲間を募って助けに行くか、事前にダイスをまとめて買っておくといいだろう。

コルセア専用銃の「ヘキサガン」

コルセアのみが装備できる複銃身の短銃「ヘキサガン」。この銃に共通している特徴は、銃のなかでは攻撃間隔が短く、飛命が上がること。射撃スキルがBのコルセアによって使いやすい武器と言えるだろう。ただし、D値はそれほど高くないため、ほかの銃と比べて与えるダメージは若干下がる。

◆コルセア専用銃

Lv	名称	D値	間隔	性能
36	ダークヘキサガン	25	480	飛命+4
40	トランプガン R E	28	480	AGI+2 飛命+2
65	ヘキサガン	30	480	飛命+5
71	シルバーカサンドラ	33	480	飛命+6



教えて! コルセアの魅力

吟遊詩人とのタッグは超強力です

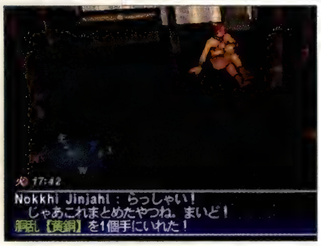
コルセアの魅力は、メリットポイント稼ぎに参加しやすいことですね。その際、吟遊詩人とペアになることが多いのですが、歌と「ファントムロール」の効果により、味方が大幅にパワーアップして、殲滅力が極端に上がります。ほとんどチェーンボーナスを切らすことなく、連戦できるほどですよ。しかも、補助役という役割のためか、パーティに誘われやすいのもGood。



◀「マーチ」2曲に、「カオスロール」と「コルセアズロール」がオススメの組み合わせです。

◇能力考察1◇ 弾とカードを自作してみよう

コルセアが使用するおもな消耗品は、弾とカードの2つ。このうち、弾は遠隔攻撃をするたびに消費していくので、自分で合成できるようにしておきたい。また、多めに作って競売所に出品するのもあり。なお、カードは店で約50ギルほどで販売しているため、合成するのが手間なら店で購入してもいい。



◀木の葉落としのノッキに、カードか弾と一緒に「カーネーション」を渡すとまとめてくれる。

◆弾の合成レシピ

Lv	名称	D値	間隔	合成スキル	クリスタル	材料
1	ブロンズブレット	3	240	錬金術下級／鍛冶見習	炎	ブロンズインゴット+発火薬
22	ブレット	46	240	錬金術名取／彫金見習	炎	ブラスインゴット+発火薬
50	アイアンブレット	55	240	錬金術名取／鍛冶徒弟	炎	アイアンインゴット+発火薬
66	スチールブレット	70	240	錬金術名取／鍛冶徒弟	炎	スチールインゴット+発火薬

◆カード合成の合成レシピ

カード	合成スキル	クリスタル	材料
ファイアカード	錬金術見習	光	水銀+ポリフランペーパー+炎の塊
アイスカード	錬金術見習	光	水銀+ポリフランペーパー+氷の塊
ウィンドカード	錬金術見習	光	水銀+ポリフランペーパー+風の塊
アースカード	錬金術見習	光	水銀+ポリフランペーパー+土の塊
サンダーカード	錬金術見習	光	水銀+ポリフランペーパー+雷の塊
ウォータカード	錬金術見習	光	水銀+ポリフランペーパー+水の塊
ライトカード	錬金術見習	光	水銀+ポリフランペーパー+光の塊
ダークカード	錬金術見習	光	水銀+ポリフランペーパー+闇の塊

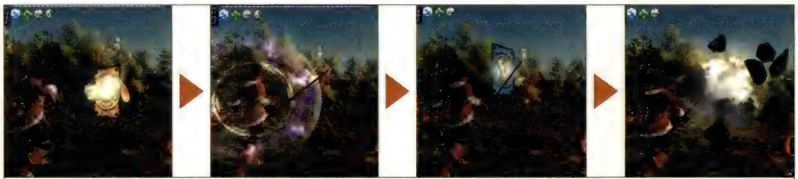
◆カードの販売エリア

エリア	詳細
銀海航路	機船内の漁師ギルドで購入可能。営業時間は1:00〜23:00になり、4種類のカードを販売している。
ナシュモ	Jajaroon(G-7)が販売。8種類のカードを購入できる。

◇能力考察2◇ アビリティを駆使すれば「クイックドロー」8連射も可能

「ランダムディール」か「ワイルドカード」で「クイックドロー」の使用間隔をリセットすると、Charge数が2になる。この仕組みを利用すると、「クイックドロー」を8回連続で使用することが可能だ（手順は右記を参照）。「ランダムディール」の効果が「クイックドロー」に発動するかどうかは運任せであるものの、8連射時のダメージは約1600ほど。短期決戦のときは、試してみる価値は十分ある。

◆「クイックドロー」8連射の手順



まずはCharge2の状態で「クイックドロー」を2回使おう。次に「ランダムディール」で「クイックドロー」のChargeを溜め、ふたたび「クイックドロー」2連射。そして、「ワイルドカード」で「クイックドロー」と「ランダムディール」の再使用間隔をリセット。もう一度最初から3番目の手順を繰り返せば、合計で「クイックドロー」を8回使用できるのだ。

◇能力考察3◇ バスト状態を利用したロールのかけ直し

バスト状態になると、かけられるロールの数が1種類になってしまう。しかし、この仕組みを利用すると、早くロールをかけ直すことができる。通常、同じロールをかけるには別のロールを2つ使い、自身にかかっているロール効果を上書きしなければならない。だが、バスト時であればほかのロールを1回使うだけで上書きされるので、約1分ほど早くロールをかけ直すことができるのだ。

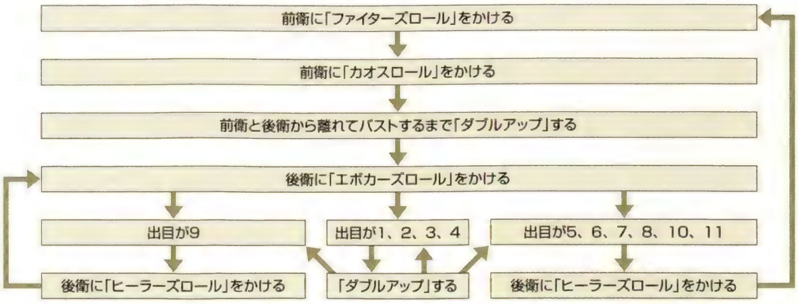
このテクニックは「エボカーズロール」や「コルセアズロール」などの便利なロールで、効果の高い数値を狙いたいときにも役立つ。出目がアンラッキーNo.9のときは、「ヒーラーズロール」などで上書きしたあとにもう一度「エボカーズロール」を使おう。出目の調整を2回行えるので、効果の高い数値を狙いやすくなるのだ。ただし、バスト状態であるため、バスト覚悟で「ダブルアップ」しないように。

◆通常時とバスト時の違い

通常時	使用ロール	Aロール	Bロール	Cロール	Aロール	Aロールをかけ直しできるのは、3種類目のCロールをかけたあとになる。もう一度かけ直すのに最短で3分かかる。
	経過時間	−	1分	2分	3分	
	ロール1	Aロール	Aロール	Bロール	Aロール	
	ロール2	−	Bロール	Cロール	Cロール	

バスト時	使用ロール	Aロール	Bロール	Aロール	バスト状態になっているため、Bロールを使うとAロールの効果を上書きし、Aロールの効果が消失する。この状態であれば、2分後にAロールをかけ直すことができるのだ。
	経過時間	−	1分	2分	
	ロール1	Aロール	Bロール	Aロール	
	ロール2	バスト状態	バスト状態	バスト状態	

◆バストを利用した「エボカーズロール」のかけ方



能力考察4 補助役に徹するならMPを増やしたい

メリットポイント稼ぎのパーティでは、コルセアはサポートジョブを白魔道士にして、補助役兼回復役として立ち回るようにしたい。右表に挙げたMPが上がる装備品を身に付け、MPを約400～500以上にしておこう。これだけのMPがあれば、補助役としてだけでなく回復役としてもパーティで貢献できる。



◀食事は、MPの上昇値が高い「ロランベリーパイ」か「ジャックパイ」が○。

◆MPを上げられるおもな装備品

部位	Lv	名称	上昇値
頭	50	金の髪飾り	+30
	68	槌の髪飾り	+38
	70	妖花の髪飾り	+55
	75	ワラーラターバンⓇⒺ	+30
首	50	ビークネックレス	+20
胴	53	シルケンコート	+21
	69	ブルーコタルディ	40HPをMPに変換
両手	53	シルケンカフス	+12
腰	44	パワフルロープ	+20
両脚	53	シルケンスロップス	+10
	71	ベンダースロップス	+25
両足	35	マヌカンパンプスⓇⒺ	+12
	41	インフェルノサボ	+10
	53	シルケンピガッシュ	+12

部位	Lv	名称	上昇値
背	59	エンハンスマントⓇ	+10
	65	ラミアマント	+24
	67	エンパワーマント	MP+10 MP+1%
耳	45	アストラルピアスⓇ	25HPをMPに変換
	50	不眠のピアスⓇ	+15
	50	防毒のピアスⓇ	+15
	75	ロケイシャスピアスⓇⒺ	+30
指	10	アストラルリング	25HPをMPに変換
	40	エーテルリングⓇ	30HPをMPに変換
	40	エレクトラムリング	+20
	40	マナリングⓇ	+15
	50	躍動の指輪Ⓡ	+15
	51	セルケトリングⓇ	50HPをMPに変換

メリットポイント グループ2のアビリティ・ジョブ特性から習得しよう

コルセアの根幹をなす「ファントムロール」の強化しよう。グループ2では合計3つの項目を強化できるので、まずはこれから手をつけてたい。プレイヤーの戦闘スタイルによって強化したい項目は異なるが、「ファントムロール」の強化が有効なのは確かだ。

次はグループ1で「クイックドロー」の強化を図ろう。使用間隔がCharge数になるものの、敵のリンクが多発したときは「ダークショット」での寝かせ役として不安が残る。「クイックドロー使用間隔」を5段階強化して、Chargeを溜める時間を50秒にしておきたい。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★	HP／MP	MP上限
★★	ステータス	AGI
★★★	戦闘スキル	射撃スキル
★	その他	敵対心−
★★		クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★	ファントムロール使用間隔	−2秒
★★★	クイックドロー使用間隔	−2秒
★★	クイックドロー命中率	+2
★	ランダムディール使用間隔	−40秒
★	Bust時間短縮	−10秒

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★★	アビ	スネークアイ	次に振るロールの値を1にする。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
★★	アビ	フォールド	自身にかけたロール、及びバストの残り効果時間の長い方を1つ消す。使用間隔15分	使用間隔−2分30秒
★★	特性	ウィニングストリーク	ファントムロールの効果時間を延長	効果時間+20秒
★★	特性	ローデッドデッキ	ランダムディールの対象がリキャスト発生中のアビリティに絞られる。ただし、リキャスト発生中のアビリティが1つの場合はミスの可能性がある	ミスの確率−10%

グループ2の強化項目を個別に解説

グループ2の強化項目は個々の説明から効果を把握しにくい。右表に効果と使い方をまとめたので、それらを参考にして習得するものを決めよう。特にオススメなのは、次に振るダイスの出目を1にする「スネークアイ」。これが使えるときは、バストのリスクを負わずに高いロール効果を得られる。

◆グループ2の強化例

グループ2の強化項目	段階 1	2	3	4	5
スネークアイ	■	■	■	■	■
フォールド	■				
ウィニングストリーク	■	■	■		
ローデッドデッキ	■				

「スネークアイ」5段階強化で「ファントムロール」の再使用時間と同じ5分になり、使いやすさが飛躍的に上昇。「ローデッドデッキ」は1段階でも十分な効果を発揮できるので、それだけの強化でも役立つ。

◆グループ2のアビリティ・ジョブ特性解説

スネークアイ

次に使う「ファントムロール」、または「ダブルアップ」の出目を必ず1にするアビリティ。ラッキーNo.を狙えるときや、アンラッキーNo.が出たときに使用するといい。

フォールド

自分にかけたロール、またはバストの効果時間の長い方を1つ消す。バスト中にもう一度バストしたときや、使用したロールの効果の出目が低いときが使いどころ。

ウィニングストリーク

「ファントムロール」の効果時間を1段階ごとに20秒延長する。ラッキーNo.や11が出たときは有効だが、アンラッキーNo.が出たときはその効果時間も長くなってしまう。また、効果時間が延びるため、「ファントムロール」をかけ直す回数が減り、その分の時間を攻撃や回復などに費やせるのも利点。

ローデッドデッキ

「ランダムディール」の対象をリキャスト中のアビリティに絞るジョブ特性。そして、使用中のアビリティが1つしかないときのみ、ミスが発生するという効果になる。1段階の強化だけでも有効で、「ランダムディール」が未使用のアビリティに発動しなくなるので、目的のアビリティを回復しやすくなる。

PUP　PAPET MASTER

からくり士

自分でカスタマイズした自動人形「オートマトン」をあやつるさすらいの大道芸人。軽やかな身のこなしを活かした格闘技で、オートマトンと共に敵に立ち向かうのだ。

取得クエスト

1. バストゥーク商業区F−9の噴水前にいるShamarhaanと話す
2. アトルガン白門K−9にいるIruki-Warakiと話す
3. アトルガン白門I−7のGhatsadと話す
4. アラパゴ暗礁域MAP①H−10の「???」を調べて「古びたからくり人形」を入手
5. アトルガン白門I−7のGhatsadと話す
6. ヴァナ・ディール時間で0時を過ぎたら、ふたたびGhatsadと話す
7. アトルガン白門K−9にいるIruki-Warakiと話してオートマトンの名前を決める



特徴　オートマトンと共に戦う大道芸人

からくり士は、オートマトンと呼ばれる自動人形をペットコマンドで操作しながら一緒に戦うアタッカーだ。オートマトンは自律行動をするため、思いどおりに行動させるには慣れが必要だが、攻撃から回復まで幅広い行動をとらせることが可能。オートマトンを自由に動かせるようになれば、からくり士本人の攻撃と合わせて十分な戦闘能力を発揮できる。



◀オートマトンはフレームとヘッドの組み合わせによって、基本的な能力と行動パターンが決まる。

装備品　命中を優先して強化しよう

からくり士は格闘武器をメインに戦うことになるが、スキルはCと低め。そのため、格上の敵を相手にすることが多いパーティでは、命中を優先して強化していきたい。ただし、ソロで戦う場合は、「丁度〜楽な相手」と戦うことが多いので、ある程度の命中率を確保できたら、攻撃力や回避を強化していこう。可能ならヘイスト効果のある装備も用意したい。

◆装備の指針

- 命中を上げられる装備品
- DEXを上げられる装備品
- ヘイスト効果のある装備品
- STRを上げられる装備品
- 攻撃力を上げられる装備品

サポートジョブ　目的に合わせてサポートジョブを選ぼう

からくり士のサポートジョブは、目的に合わせてさまざまな選択肢がある。パーティ戦闘でアタッカーに特化するならば戦士、回復サポートをするなら踊り子を選ぶといい。一方、ソロでの戦いでは「空蝉の術」で敵の攻撃を回避できる忍者が優秀。

また、MPを増やせる装備品をたくさん身に付けられるのを利用して、思い切って白魔道士にするのもあり。



▲からくり士は、レベル25まで「マーシャルアーツ」を習得できない。それまでは、サポートジョブをモンクにするのも有効だ。

戦士　火力を上げるならコレ

攻撃力を25%上げる「バーサク」、2回攻撃をすることがある「ダブルアタック」と攻撃能力を上げるアビリティやジョブ特性がそろっているのが魅力的。「バーサク」を使うと防御力が25%下がるが、からくり士の攻撃能力はそれほど高くないので敵に攻撃されることはあまりない。できるだけ常時使用するように心がけよう。

踊り子　回復サポートも可能

TPを消費する踊りによって、さまざまな効果を発動可能。「ケアルワルツ」によるHPの回復や、「ヒーリングワルツ」による状態異常の治療などができる。また、「スペクトラルジグ」で知覚遮断状態になれるのも便利だ。ただし、WSを使う機会が減るので、アタッカー能力はあまり高められない。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
D	−	E	B	D	C	E	F	C

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限 EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	C	○	○	−	−	○
武器	短剣	C−	−	−	−	−	−
武器	片手剣	−	−	−	−	−	−
武器	両手剣	−	−	−	−	−	−
武器	片手斧	−	−	−	−	−	−
武器	両手斧	−	−	−	−	−	−
武器	両手鎌	−	−	−	−	−	−
武器	両手槍	−	−	−	−	−	−
武器	片手刀	−	−	−	−	−	−
武器	両手刀	−	−	−	−	−	−
武器	片手棍	D	−	−	−	−	−
武器	両手棍	−	−	−	−	−	−
武器	弓術	−	−	−	−	−	−
武器	射撃	−	−	−	−	−	−
武器	投てき	C+	−	−	−	−	−

種類	スキル名	適性
防御	ガード	B
防御	回避	B
防御	盾	−
防御	受け流し	D
魔法	神聖魔法	−
魔法	回復魔法	−
魔法	強化魔法	−
魔法	弱体魔法	−
魔法	精霊魔法	−
魔法	暗黒魔法	−
魔法	召喚魔法	−
魔法	青魔法	−
魔法	忍術	−
魔法	歌唱	−
魔法	弦楽器	−
魔法	管楽器	−

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	オーバードライヴ	オートマトンの戦闘能力を限界まで高め、オートマトンの攻撃間隔が短くなる	1分	2時間
1	アビ	アクティベート	オートマトンを呼び出す	−	20分
1	ペット	ディプロイ	オートマトンに対象を攻撃するよう指示する	−	10秒
1	ペット	ディアクティベート	オートマトンの戦闘を解除し、携帯する。オートマトンのHPが全快のときに使用すると、「アクティベート」の使用間隔がリセットさせる	−	1分
1	ペット	ファイアマニューバ	火属性のアタッチメントの効果がアップし、自身のSTRが上昇(ストリンガー装備時)	1分	10秒 ※
1	ペット	アイスマニューバ	氷属性のアタッチメントの効果がアップし、自身のINTが上昇(ストリンガー装備時)	1分	10秒 ※
1	ペット	ウィンドマニューバ	風属性のアタッチメントの効果がアップし、自身のAGIが上昇(ストリンガー装備時)	1分	10秒 ※
1	ペット	アースマニューバ	土属性のアタッチメントの効果がアップし、自身のVITが上昇(ストリンガー装備時)	1分	10秒 ※
1	ペット	サンダーマニューバ	雷属性のアタッチメントの効果がアップし、自身のDEXが上昇(ストリンガー装備時)	1分	10秒 ※
1	ペット	ウォータマニューバ	水属性のアタッチメントの効果がアップし、自身のMNDが上昇(ストリンガー装備時)	1分	10秒 ※
1	ペット	ライトマニューバ	光属性のアタッチメントの効果がアップし、自身のCHRが上昇(ストリンガー装備時)	1分	10秒 ※
1	ペット	ダークマニューバ	闇属性のアタッチメントの効果がアップし、自身のINTが上昇(ストリンガー装備時)	1分	10秒 ※
10	ペット	リトリーブ	オートマトンにマスターの元へ来るように指示する	−	10秒
10	特性	レジストスロウ①	スロウに対して、少し耐性を得る	常時	−
15	アビ	リペアー	「ルブリカント」を消費してオートマトンのHPを徐々に回復する	−	3分
20	特性	物理回避率アップ①	回避が10上昇する	常時	−
25	特性	マーシャルアーツ①	格闘の攻撃間隔が80減少する	常時	−
40	特性	物理回避率アップ②	回避が22上昇する	常時	−
50	特性	マーシャルアーツ②	格闘の攻撃間隔が100減少する	常時	−
50	特性	レジストスロウ②	スロウに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
60	特性	物理回避率アップ③	回避が35上昇する	常時	−
70	特性	レジストスロウ③	スロウに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	−
75	特性	マーシャルアーツ③	格闘の攻撃間隔が120減少する	常時	−
メ	アビ	黒衣チェンジ	マスターとオートマトンのHPを入れ替える	−	4分
メ	アビ	腹話術	対象モンスターの、マスターとオートマトンへの敵対心を入れ替える	−	2分
メ	特性	微調整	オートマトンに命中、飛命、回避、魔法防御にボーナスを得る	常時	−
メ	特性	最適化	オートマトンに攻撃力、防御力、魔法攻撃力にボーナスを得る	常時	−

※ 使用間隔を共有する

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	WS名	効果
格闘	1	5	コンボ	3回攻撃
格闘	14	40	タックル	追加効果:スタン
格闘	26	75	短勁	1回攻撃
格闘	35	100	バックハンドブロー	1回攻撃
格闘	44	125	乱撃	5回攻撃
格闘	52	150	スピンアタック	範囲

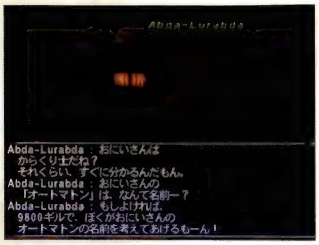
武器	Lv	スキル	WS名	効果
格闘	65	200	空鳴拳	1回攻撃
格闘	75	225	双竜脚	1回攻撃
格闘	ミ	−	連環六合圏	6回攻撃
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
短剣	14	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
短剣	25	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド

武器	Lv	スキル	WS名	効果
短剣	35	100	バイパーバイト ※	2倍撃、追加効果:毒
短剣	44	125	サイクロン ※	必中、風属性、範囲
短剣	52	150	エナジースティール	必中、MP吸収
短剣	57	175	エナジードレイン ※	必中、MP吸収

※ サポ「赤シ吟狩忍踊」時のみ使用可能

名前　オートマトンに名前をつけよう

オートマトンの名前は、からくり士取得クエストのときに表示されるもの以外にも用意されている(一覧は右表を参照)。名前を変更するには、メインジョブがからくり士の状態でアトルガン白門I−7にいるAbda-Lurabdaに話しかければいい。なお、名前はギルさえ払えば何度でも変更可能だ。



◀オートマトンの名前を変更してくれるNPCは、オートマトンの工房内にいるタルタルだ。

◆オートマトンの名前(黒字はジョブ取得時、青字はアトルガン白門I−7のAbda-Lurabdaに9800ギルで選べる名前)

A7V	Capillotte	Donzel	Guignol	Kokeshi	Mobil	Plaisantin	Sarumaro	Tokotoko
Acht	Caprice	Dora	Gustav	Koume	Moppet	Polichinelle	Sasuke	Toni
Allouette	Cara	Dorlote	Hannya	Koumei	Muffin	Poppo	Schatzi	Toraoh
Amagatsu	Caro	Dreizehn	Herzog	Lecter	Mushroom	Porlo-Moperlo	Schneider	Totomo
Amidon	Caroline	Drille	Hikozaemon	Lobo	Nadeshiko	Potiron	Scipio	Tournefoux
Andrea	Centurion	E100	Hina	Loustic	Nine	Prestidige	Seize	Tramp
Archer	Chafouin	Erwin	Histrion	Luron	Noel	Principessa	Seneschal	Tsukushi
Armelle	Charlie	Fantoccini	Ina	Machin	Nora	Punchinello	Sentinel	Turlupin
Asuka	Chobi	Ficelette	Jackstraw	Machinette	Nutcracker	Purute-Porute	Serenade	Ushabti
Aurelie	Clank	Footman	Joe	Mademoiselle	Oniwaka	Quattro	Shijimi	V-1000
Aurore	Clarine	Foucade	Josette	Magalie	Otto	Quenotte	Shoki	Verena
Bambino	Clochette	Fritz	Kagekiyo	Mame	Pacotille	Quirk	Shooter	Warashi
Bidulon	Cocoa	Fukusuke	Kaiserin	Mandarin	Pamama	Reinette	Skippy	Whippet
Bishop	Cogette	Fustige	Kansuke	Mao	Paroko-Puronko	Ricochet	Sparky	Widget
Bito-Rabito	Comedie	Gadget	Kenbishi	Marion	Petra	Robby	Sprocket	X-32
Bobeche	Conjurer	Gagaja	Kikizaru	Marvin	Petrouchka	Robin	Stephen	Xaver
Bougrion	Coppelia	Genta	Kintoki	Mashira	Picket	Rosi	Tandem	Yajirobe
Butler	Crackle	Gerda	Klaxon	Mataemon	Pino	Rouletteau	Tao	Zero
Calcobrena	Data	Ginjin	Klingel	Midge	Pioneer	Sakura	Tobisuke	
Campanello	Dolly	Graf	Kobina	Mk.IV	Pipima	Sancho	Tocadie	

基礎知識 オートマトンの操作方法を確認

オートマトンは装備画面でフレーム・ヘッド・アタッチメントをセットしたあと「アクティベート」で呼び出し、以後は各種ペットコマンドで操作を行う。「ディプロイ」で敵を攻撃し、「ファイアマニューバ」などの各種マニューバでオートマトンの能力を引き出すのだ。ただし、各種マニューバを使用するには、ジョブ取得時にもらえる「ストリンガー」などを装備している必要がある。

◆各種ストリンガー装備の効果

性能			ストリンガー	ターボストリンガー	ストリンガー+
マスターのDEX			–	+2	+4
オートマトン	汎用戦	HP	–	–	+50
		MP	–	–	+50
	白兵戦	HP	–	–	+60
	射撃戦	HP	–	–	+45
	魔法戦	HP	–	–	+40
		MP	–	–	+60

◆オートマトンを操作する流れ

フレーム・ヘッド・アタッチメントを決定

▼

「アクティベート」でオートマトンを呼び出す

▼

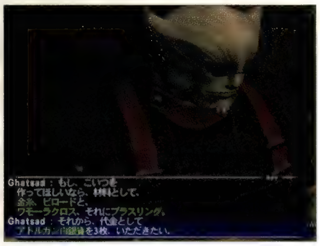
「ディプロイ」で敵を攻撃

▼

「○○マニューバ」でオートマトンの能力を引き出す

フレーム レベルが10上がるごとにあたらしいフレームを入手

オートマトンの基本性能を決めるフレームは、最初にもらえる汎用フレーム以外に白兵戦・射撃戦・魔法戦の3種類のフレームが用意されている。これらのフレームはからくり士のレベルが10・20・30になるごとに、アトルガン白門I-7にいるGhatsadにヘッドと一緒に作成してもらえるのだ。どのフレームから作るかは自由なので、各フレームの性能を参考に気に入ったものを選ぶといいだろう。



◀フレーム作成時には製作費が必要なので、競売所で購入するか皇国軍戦績と交換しておこう。

◆フレームの制作費

回数	費用
1	アトルガン白銀貨3枚
2	アトルガン霊銀貨3枚
3	アトルガン黄金貨1枚

◆各フレーム・ヘッドの特徴

汎用フレーム コバルトエアリーズ



行動	近接攻撃 弱体魔法 回復魔法
必要素材	からくり士のジョブ取得時に自動で入手

ジョブ取得時に入手できるフレームで性能は平均的。近接攻撃だけでなく回復・弱体魔法も使ってくれるが、光と闇の属性値が低いのが欠点だ。

白兵戦フレーム ホワイトキャンサー



行動	近接攻撃 シールドバッシュ
必要素材	アルザビサーメット(錬金術材) タイガーファング(格闘武器) ブラス板(貴金属材) ワモーラの繭(布材)

近接攻撃に特化したフレームで、HPがもっとも高い。また、敵の魔法や特殊技などに対応して「シールドバッシュ」を使うことがある。

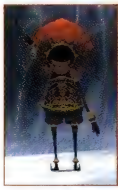
射撃戦フレーム ヘーゼルサジタリウス



行動	近接攻撃 遠隔攻撃
必要素材	カラクール織物(布材) カラクールなめし革(皮革材) リピーティングボウ(射撃) ローズウッド材(木材)

遠隔攻撃を行うフレーム。攻撃力は高いが、HPが低めで撃破されやすい。オートマトンにターゲットが移らないように注意しながら戦おう。

魔法戦フレーム カーマインスコーピオー



行動	近接攻撃 弱体魔法 精霊魔法 回復魔法
必要素材	金糸(布材) ビロード(布材) ブラスリング(指) ワモーラクロス(布材)

弱体・精霊・回復魔法が使える魔法特化型フレーム。下で紹介する白魔法戦・黒魔法戦ヘッドと組み合わせることで、使用する魔法を限定できる。

レベル40・50でさらに追加ヘッドが手に入る

白兵戦・射撃戦・魔法戦の3つのフレームを入手し、からくり士のレベルが40、50になると、アトルガン白門I-7にいるGhatsadにあたらしいヘッドを作成してもらえる。フレームと同じくどちらから作るかは自由なので、欲しいものを選ぼう。ちなみに、2回目のヘッド作成時は、必要な「アルザビコーヒー」の数が1つ増えるので覚えておくこと。

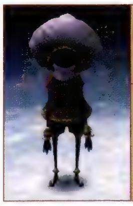
◆ヘッド・魔法ごとに必要な「アルザビコーヒー」の数※

ヘッド名	なし	1個	2個
白魔法戦ヘッド	ケアルV	リジェネ	ケアルII
黒魔法戦ヘッド	ストーンIV	アブゾイン	ファイア

※ Ghatsadに渡すのは上記の魔法スクロールになる

◆各ヘッドの特徴

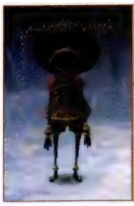
白魔法戦ヘッド パールアリエス



行動	弱体魔法 回復魔法 状態異常回復魔法
必要素材	パペットターバン白(からくり部品) ケアルV(白魔法) or リジェネ(白魔法) or ケアルII(白魔法)

弱体・回復魔法などの白魔法に特化したヘッド。HPの回復だけでなく状態異常回復も行うようになり、パーティメンバーにも使用するようになる。

黒魔法戦ヘッド フリントカプリコン



行動	精霊魔法 暗黒魔法 弱体魔法
必要素材	パペットターバン黒(からくり部品) ストーンIV(黒魔法) or アブゾイン(黒魔法) or ファイア(黒魔法)

弱体・精霊・暗黒魔法などの黒魔法に特化したヘッド。組み込むアタッチメント次第では、黒魔道士に匹敵するようなダメージを出すことも可能だ。

セット　フレームとヘッドの組み合わせは自由

オートマトンは、頭パーツのヘッドと胴体パーツのフレームがセットで手に入る。それに白魔法戦ヘッドと黒魔法戦ヘッドを加えた6種類のヘッドと4種類のフレームは、自由に組み合わせることが可能だ。その組み合わせによって行動が変化するので、詳しくはP.148の能力考察1を参考にしてほしい。また、フレームとヘッドにはそれぞれ属性値が決まっている（右表参照）。これらを組み合わせたときに両方の数値を足したものが最終的な属性値になるため、アタッチメントをセットするときはこの属性値に収まるように計算して行うのだ。

◆ヘッドとフレームの属性値

属性	汎用		白兵戦		射撃戦		魔法戦		白魔法戦	黒魔法戦
	頭	胴	頭	胴	頭	胴	頭	胴	頭	頭
火	2	3	3	4	3	3	0	2	0	0
氷	2	3	0	2	0	2	3	4	3	3
風	2	3	2	3	3	4	2	2	2	2
土	2	3	3	4	0	3	2	3	2	2
雷	2	3	2	3	2	4	0	3	0	0
水	2	3	0	3	2	3	3	3	3	3
光	0	3	2	3	2	3	0	3	3	0
闇	0	3	0	2	0	2	2	4	0	3

◆ヘッドとフレームの組み合わせによるスキル適正の変化

フレーム	ヘッド	白兵戦	射撃戦	魔法戦
汎用戦	汎用戦	B−	B−	B−
	白兵戦	B	B−	B−
	射撃戦	B−	B	B−
	魔法戦	B−	B−	B
	白魔法戦	B−	B−	B+
	黒魔法戦	B−	B−	B+
白兵戦	汎用戦	B+	−	−
	白兵戦	A	−	−

フレーム	ヘッド	白兵戦	射撃戦	魔法戦
白兵戦	射撃戦	B+	C	−
	魔法戦	A	−	G
	白魔法戦	B+	−	F
	黒魔法戦	B+	−	F
射撃戦	汎用戦	C+	B+	−
	白兵戦	B	B+	−
	射撃戦	C+	A	−
	魔法戦	B−	B+	G

フレーム	ヘッド	白兵戦	射撃戦	魔法戦
射撃戦	白魔法戦	C+	B+	F
	黒魔法戦	C+	B+	F
魔法戦	汎用戦	C	−	B+
	白兵戦	C+	−	B+
	射撃戦	C	G	B+
	魔法戦	C+	−	A
	白魔法戦	C	−	A+
	黒魔法戦	C	−	A+

WS　フレームごとにオートマトンが使うWSが変化

オートマトンもPCと同じように攻撃を当てたり受けたりするとTPが溜まり、100%を超えるとWSを使えるようになる。使用するWSはフレームによって決まっており、白兵戦や射撃戦スキルが上がることで、あらたに6種類のWSを習得していく。特に強力なのが射撃戦フレームの「アーマーピアッサー」で、オートマトンの覚えるWSではもっとも威力が高い。

また、与えたダメージだけHPを吸収する白兵戦フレームの「カニバルブレード」も優秀だ。

◆オートマトンが習得するWS

フレーム	Lv ※	名称	必要スキル	効果
汎用・魔法戦	1	スラップスティック	最初から習得済み	3回攻撃
	54	ノックアウト	145	時々回避率大幅ダウン
	69	マジックモーター	225	オートマトンのHPが減ると威力アップ
白兵戦	10	キメラリパー	最初から習得済み	1回攻撃
	10	ストリングリッパー	最初から習得済み	2回攻撃
	51	カニバルブレード	150	HP吸収（アンデッド系は不可）
	71	ボーンクラッシャー	245	時々スタン、打撃属性
射撃戦	10	アルクバリスタ	最初から習得済み	1回攻撃
	51	デイズ	150	時々スタン、3倍撃
	71	アーマーピアッサー	245	4倍撃

※ フレームとヘッドの組み合わせにより、表記レベル以降で使用可能になる場合あり

魔法　オートマトンはさまざまな魔法を使用可能

オートマトンが使用する魔法は、一定の魔法戦スキルに達することで自動的に習得していく。魔法はフレームが汎用か魔法戦のときのみ使用し、その種類は弱体・回復・精霊・暗黒魔法と幅広い。

オートマトンは戦闘中の敵のほかには、マスターと自身にしか魔法を使わないが、白魔法戦ヘッドの場合のみ、パーティメンバーにも回復魔法を使うようになる。ただし、アライアンスのメンバーは対象外だ。なお、PCがオートマトンに魔法をかけることはできない。



◀オートマトンのHPやMPを回復したい場合は、からくり士がヒーリングすれば一緒に休憩する。

◆オートマトンが習得する魔法

Lv ※1	名称	魔法戦スキル	使用するフレーム・ヘッド
1	ディア	0	汎用・魔法・黒魔法・白魔法戦
3	ケアル	12	汎用・魔法・白魔法戦
4	ストーン	15	魔法・白魔法戦
5	ポイズン	18	汎用・魔法・黒魔法・白魔法戦
6	ポイゾナ	21	白魔法戦
6	パライズ	21	汎用・魔法・黒魔法・白魔法戦
8	ブライン	27	汎用・魔法・黒魔法・白魔法戦
9	ウォータ	30	魔法・黒魔法戦
9	パラナ	30	白魔法戦
10	バイオ	33	汎用・魔法・黒魔法・白魔法戦
13	スロウ	42	汎用・魔法・白魔法戦
14	ケアルII	45	汎用・魔法・白魔法戦
14	エアロ	45	魔法・黒魔法戦
14	ブライナ	45	白魔法戦
18	サイレス	57	汎用・魔法・白魔法戦
19	ファイア	60	魔法・黒魔法戦
19	サイレナ	60	白魔法戦
21	リジェネ	66	白魔法戦
24	ブリザド	75	魔法・黒魔法戦
26	ケアルIII	81	汎用・魔法・白魔法戦
29	サンダー	90	魔法・黒魔法戦
29	カーズナ	90	白魔法戦
31	ディアII	96	汎用・魔法・黒魔法・白魔法戦
34	ウィルナ	105	白魔法戦
35	ストーンII	108	魔法・黒魔法戦

Lv ※1	名称	魔法戦スキル	使用するフレーム・ヘッド
36	バイオII	111	汎用・魔法・黒魔法・白魔法戦
39	ストナ	120	白魔法戦
40	ドレイン	−	黒魔法戦
40	アスピル	−	黒魔法戦
40	アブゾイン	−	黒魔法戦
40	ウォータII	123	魔法・黒魔法戦
44	リジェネII	135	白魔法戦
45	エアロII	138	魔法・黒魔法戦
48	ケアルIV	147	汎用・魔法・白魔法戦
50	ファイアII	153	魔法・黒魔法戦
55	ブリザドII	178	魔法・黒魔法戦
60	サンダーII	203	魔法・黒魔法戦
61	ケアルV	207	白魔法戦
65	ストーンIII	227	魔法・黒魔法戦
66	リジェネIII	232	白魔法戦
67	ウォータIII	236	魔法・黒魔法戦
69	エアロIII	246	魔法・黒魔法戦
70	ファイアIII	251	魔法・黒魔法戦
71	ブリザドIII	256	魔法・黒魔法戦
72	サンダーIII	261	魔法・黒魔法戦
73	ストーンIV	266	黒魔法戦
74	ウォータIV	271	黒魔法戦
75	エアロIV	276	黒魔法戦
75	ファイアIV	281	黒魔法戦 ※2
75	ブリザドIV	286	黒魔法戦 ※3

※1 フレームとヘッドの組み合わせにより、表記レベル以降で使用可能になる場合あり
※2 メリットポイントで魔法戦スキルを3段階上げると使用する
※3 メリットポイントで魔法戦スキルを5段階上げると使用する

◇アタッチメント◇ 自分好みのオートマトンにカスタマイズ

アタッチメントはオートマトンをカスタマイズするパーツで、12個のスロットに装備する。その効果はさまざまで、攻撃力を上げたり、「挑発」を使わせることが可能だ。ただし、これらのアタッチメントには属性値が設定されており、ヘッドとフレームに設定されている合計値を超えて装備はできない。また、同じアタッチメントを複数装備することも不可。



◀オートマトンの呼び出し中はアタッチメントの変更ができない。変更するときはいったん回収しよう。

◆アタッチメントを装着する手順

店や合成などでアタッチメントを入手
▼
アトルガン白門J-7にいるTateeyaにトレード
▼
装備画面からオートマトンを選び、アタッチメントを変更

◆アタッチメントの効果

アタッチメント	属性	効果	おもな入手方法
インヒビター	火1	ストアTPの効果。TPを効率よく使う(PCのWS後にWSを使用するようになる)	アタッチメント屋、錬金術合成
ストロボ	火1	敵対心アップの効果。「ファイアマニューバ」中&オートマトン戦闘中に30秒間隔で「挑発」を使う	錬金術合成、Troll Surveillant、Hilltroll Puppetmaster
フレイムホルダー	火1	WS発動時、「ファイアマニューバ」を攻撃力に変換する	錬金術合成
アチューナー	火2	強い敵に対して、攻撃力アップ	ENM(奈落の傀儡師)
R.シールド	火2	「ファイアマニューバ」中&オートマトン戦闘中に「ブレイズスパイク」を使用する	ナシュモQ「宮廷絵師護衛指令」
T.スプリング	火2	攻撃力アップの効果	アタッチメント屋
T.スプリングII	火3	攻撃力アップの効果	彫金合成
アイスメーカー	氷1	精霊魔法詠唱時、アイスマニューバを魔法攻撃力に変換する	錬金術合成
スキャナー	氷1	対象の魔法防御力を見抜く可能性アップ	錬金術合成
トランキライザー	氷2	魔法命中率アップ	ナシュモQ「アシュタリフ号船長暗殺指令」
マナブースター	氷2	魔法使用間隔5秒短縮	アタッチメント屋
ラウドスピーカー	氷2	魔法攻撃力+5の効果。「アイスマニューバ」1つにつき5増加	アタッチメント屋、錬金術合成
T.プロセッサ	氷2	状況判断を短時間で行うが、オーバーロードしやすい	ENM(奈落の傀儡師)
ラウドスピーカーII	氷3	魔法攻撃力+10の効果	錬金術合成
パターンリーダー	風1	敵の攻撃パターンを解析して、徐々に回避率をアップ	錬金術合成
レプリケーター	風1	「ブリンク」の効果。HPが減少している時、「ウィンドマニューバ」を消してその数に応じて幻影を作り出す	錬金術合成
アクセラレーター	風2	回避率アップの効果	アタッチメント屋
スコープ	風2	遠隔命中率アップの効果	アタッチメント屋
ターボチャージャー	風2	ヘイスト+5%の効果。「ウィンドマニューバ」1つで10%増加。2つ以降は5%増加	ナシュモQ「宮廷絵師護衛指令」
ドラムマガジン	風2	命中を犠牲にして、すばやく遠隔攻撃を行う。「ウィンドマニューバ」1つにつき遠隔攻撃の間隔が3秒減少	ENM(奈落の傀儡師)
アクセラレーターII	風3	回避率アップの効果	彫金合成
アナライザー	土1	前回受けた特殊攻撃に備える可能性がアップ	錬金術合成、Hilltroll Puppetmaster
ハンマーミル	土1	シールドバッシュのダメージを増幅。スロウの追加効果が発生することがある	彫金合成
S.アブソーバー	土1	「アースマニューバ」中&オートマトン戦闘中に3分間隔で「ストンスキン」を使う	アタッチメント屋、彫金合成
アーマープレート	土2	防御力アップの効果	アタッチメント屋
イコライザー	土2	ダメージが大きいほど、軽減率が増加する	ENM(奈落の傀儡師)
シュルツン	土2	物理攻撃の大ダメージに対して「アースマニューバ」の効果を1つ消して軽減する事がある	ナシュモQ「アシュタリフ号船長暗殺指令」
アーマープレートII	土3	防御力アップの効果	鍛冶合成

アタッチメント	属性	効果	おもな入手方法
ヒートシーカー	雷1	敵の攻撃パターンを解析して、徐々に命中率アップ	錬金術合成
ヴォルトガン	雷2	オートアタックの通常攻撃に「追加効果:雷ダメージ」を付加する	アタッチメント屋、彫金合成
コイラー	雷2	近接攻撃を連続で行うことがある	NM「Ob」
スタビライザー	雷2	命中率アップの効果	アタッチメント屋
ターゲットマーカー	雷2	強い敵に対して、命中率アップ	ENM(奈落の傀儡師)
ダイナモ	雷2	クリティカルヒット率アップの効果	ナシュモQ「アシュタリフ号船長暗殺指令」
スタビライザーII	雷3	命中率アップの効果	錬金術合成
コンデンサー	水1	「ウォータマニューバ」の効果を1つ消してオーバーロードを防ぐ事がある	ナシュモQ「アシュタリフ号船長暗殺指令」
スチームジャケット	水1	直前に受けたダメージと同じ属性のダメージを軽減する	NM「Ob」
ステルススクリーン	水1	敵対心-5の効果。「ウォータマニューバ」の使用数によって効果を増加	アタッチメント屋、錬金術合成
ヒートシンク	水1	「ファイアマニューバ」使用時のオーバーロード発生確率を低下させる	彫金合成
マナジャマー	水2	魔法防御力アップの効果	アタッチメント屋
マナチャネラー	水2	魔法攻撃間隔が3秒増加する代わりに魔法攻撃力+10の効果。「ウォータマニューバ」1つにつき魔法攻撃間隔+3秒、魔法攻撃力+10	ENM(奈落の傀儡師)
マナジャマーII	水3	魔法防御力アップの効果	彫金合成
ダメージゲージ	光1	回復行動を優先する	アタッチメント屋
O.ファイバー	光1	ほかのアタッチメントの性能アップの効果	ナシュモQ「アシュタリフ号威力偵察」
イレーザー	光2	「ライトマニューバ」中に弱体効果とマニューバの効果を消し去る	ENM(奈落の傀儡師)
オートリペアキット	光2	HPアップの効果。「ライトマニューバ」中に3秒ごとにHP1ずつ回復。「ライトマニューバ」1つにつき回復量が1ずつ増加	アタッチメント屋、彫金合成
フラッシュバルブ	光2	「ライトマニューバ」中&オートマトン戦闘中に「フラッシュ」を使用する	錬金術合成
A.リペアキットII	光3	HPアップの効果。「ライトマニューバ」中に3秒ごとにHP2ずつ回復。「ライトマニューバ」1つにつき回復量が1ずつ増加	皇国軍・黒の書(オロボンの呪縛)、彫金合成
エコノマイザー	闇1	MPが少ないとき、「ダークマニューバ」の効果をすべて消してMPを回復する事がある	ナシュモQ「アシュタリフ号威力偵察」
マナコンサーバー	闇1	コンサーブMPの効果	アタッチメント屋
スモークスクリーン	闇2	命中率ダウン、回避率アップ	ENM(奈落の傀儡師)
マナコンバーター	闇2	HPを消費してMPを徐々に回復する(再使用間隔3分)	錬金術合成
マナタンク	闇2	MPアップの効果。「ダークマニューバ」中に3秒ごとにMP1ずつ回復。「ダークマニューバ」1つにつき回復量が1ずつ増加	アタッチメント屋、彫金合成
マナタンクII	闇3	MPアップの効果。「ダークマニューバ」中に3秒ごとにMP2ずつ回復。「ダークマニューバ」1つにつき回復量が1ずつ増加	皇国軍・白の書(ひとまねことり)、彫金合成

◇マニューバ◇ アタッチメントの性能をさらにアップ

各マニューバを使ったときには、オートマトンのSTRが上昇するなどの効果がある。また、装備中のアタッチメントにも影響があり、使ったマニューバと同属性のアタッチメントの効果が強化されたり、特定の行動をとるようになるのだ。マニューバは3つまで重ねがけできるので、状況と装備したアタッチメントを考慮して使うマニューバを決めよう。

◆マニューバ使用時の効果

マニューバ	効果
ファイアマニューバ	STR、攻撃力、敵対心が上昇
アイスマニューバ	INT、魔法攻撃力が上昇
ウィンドマニューバ	AGI、回避、飛命が上昇
アースマニューバ	VIT、物理防御力が上昇
サンダーマニューバ	DEX、命中が上昇
ウォータマニューバ	MND、魔法防御力が上昇
ライトマニューバ	CHRが上昇、HP回復 ※
ダークマニューバ	MP回復 ※

※ 特定のアタッチメントを装備しているときのみ



◀アタッチメントのなかには、特定のマニューバを消すことで効果を発動するものもある。

オーバーロードに気をつけよう

マニューバを使うとオートマトンに負荷がかかり、限界を超えるとオーバーロードする。この状態になるとオートマトンがヘヴィ状態になるなど戦闘能力が落ち、マニューバを使用できなくなるのだ。オーバーロードを回避するためにも、同属性のマニューバを連続で使うのは控えよう。そのほかの注意点については右記を参考にしてほしい。

◆オーバーロードしないためのポイント

- 「アクティベート」、エリアチェンジ直後にマニューバを使用しない
- 同属性のマニューバを連続で使用しない
- オーバーロードから回復直後にマニューバを使用しない
- 首装備の「バフーンカラー」(オーバーロード確率ダウン)を装備する



◀ひんぱんにオーバーロードするなら、「コンデンサー」を装備して「ウォータマニューバ」を使おう。

◇アイテム◇ 「奈落の傀儡師」で高性能アタッチメントを入手

格上の相手に有効な「アチューナー」、「ターゲットマーカー」や、弱体効果を1つ消去できる「イレーザー」など、一部の高性能なアタッチメントはENM「奈落の傀儡師」で手に入る。競売所から購入することも可能だが、高価なことが多いのできるだけENMで入手をめざすのがオススメだ。下記の戦い方を参考に、自力で入手できるようになろう。

このENMはレベル60制限、1人専用、制限時間15分で、他人に協力してもらうことはできない。また、アタッチメントが戦利品として出る確率は低めとなっている。

◆用意するもの

- ハイポーション×10〜20(マスターの回復用)
- ルブリカント+2(オートマトンの回復用)
- イカロスウィング(WS用)
- クロウ系装備などの回避装備
- オートマトンは白魔法戦ヘッドと魔法戦フレームの組み合わせにする
- オートマトンに「S.アブソーバー」、「アーマープレートII」、「アクセラレーターII」、「ダメージゲージ」を必ずセットする



◀最初はできるだけ多く、「ハイポーション」を用意しておくといいだろう。



▶オートマトンを撃破されないことが、「奈落の傀儡師」攻略のポイントだ。

◆「奈落の傀儡師」の戦い方

1 敵のオートマトンを見極める



まずはFantocciniがオートマトンを呼び出す距離まで近づき、どのオートマトンが出現するかを見極めよう。「ディプロイ」を構えておくと、次のステップがスムーズにいく。

2 攻撃する敵を選択



Fantocciniが汎用もしくは白兵戦フレームを呼び出した場合は、敵のオートマトンを攻撃。それ以外の場合は、Fantocciniが近づいてくるのを待ってFantocciniを攻撃しよう。

3 回復しつつ敵を攻撃



自身のHPを「ハイポーション」で回復しつつ、「ライトマニューバ」でオートマトンにも回復させる。また、「アースマニューバ」でオートマトンに「ストンスキン」も使わせておこう。

4 「オーバードライヴ」でたたみかける



最後は「オーバードライヴ」を使用し、「ファイアマニューバ」を3つ発動させて攻撃力アップを図ろう。ただし、HPが減ってきたら「ライトマニューバ」に切り替えること。

戦い方　オートマトンをあやつり敵を攻撃！

からくり士の戦いは、まずオートマトンをカスタマイズするところから始まる。パーティでの役割に応じ、アタッカーに徹するのなら射撃戦フレームとヘッド、回復サポートを重視するなら魔法戦フレームと白魔法戦ヘッドといったように変えていこう。また、戦闘中はセットしたアタッチメントに応じてマニューバを使うといい。ただし、負荷をかけすぎてオーバーロードさせないように注意しよう。



▲どのフレームにしていても、パーティでは盾役の援護のため「フラッシュバルブ」をセットしておきたい。

◆戦い方の一例

釣り ▼▼▼ 序盤 ▼▼▼ 中盤 ▼▼▼ 終盤

オートマトンに攻撃させよう（釣り）
からくり士はレンジウェポンに「ストリンガー」を装備しているため、基本的に遠隔武器を使うことはない。そのため、敵を釣るときはオートマトンに任せよう。オートマトンに「ディプロイ」で敵を攻撃させてから、「リトリーブ」を使って手元におびき寄せるのだ。

オートマトンと一緒に攻撃（序盤）
からくり士自身の攻撃力は低めなので、盾役の敵対心が上昇しきっていない序盤から全力で攻撃しても問題ない。「ディプロイ」でオートマトンに敵を攻撃させたら、マニューバを使ってオートマトンをコントロールしつつ一緒に攻撃しよう。オートマトンのHPが減ってきたら、早めに「リペアー」を使いHPを回復させるといい。

サポートジョブにより立ち回りが変化（中盤）
サポートジョブが踊り子のときは連携に参加せず、「ケアルワルツ」による回復サポートを重視するといい。そのほかのサポートジョブなら連携に参加しよう。オートマトンに連携をさせるのもいい。

オートマトンを回復させよう（終盤）
敵を倒したら、オートマトンを回復させよう。シグネットやシギルがかかっており、それに対応するエリアならTPが減らないので、ヒーリングしても問題ない。

レベルアップ後にオートマトンを呼び直す

からくり士のレベルが上がると、オートマトンも徐々に強くなっていく。HPやSTRなどの各種ステータスが上がるとともに、白兵戦や魔法戦スキルなどの上限がアップするのだ。ただし、レベルアップによるステータス上昇の効果は「ディアクティベート」で一旦回収してから、「アクティベート」で呼び出すまで反映されないので、レベルアップしたら、オートマトンを呼び直しておこう。

オートマトンの感情表現

からくり士の一部の感情表現に合わせて、オートマトンも同じ動作を行う。そのテキストコマンドは全部で13種類用意されており、なかにはオートマトン専用のものも存在する。

◆オートマトン用の感情表現

/blush	/goodbye	/point
/bow	/hurray	/salute
/cheer	/joy	/surprised
/clap	/panic	/wave
/dance(オートマトンのみ)		/dance1
/dance2	/dance3	/dance4

プレイヤー同士の連携に注意

オートマトンの使うWSでも連携は発生する。その発動タイミングは基本的に制御できないので、ときにはPC同士の連携を妨害することもあるのだ。そのため、PC同士の連携時は「リトリーブ」を使い、戦闘状態を一時的に解除しておくといい。

Lv1～　オートマトンを盾役にして戦おう

低レベル帯では、オートマトンにターゲットをとらせた方が戦いやすい。あらかじめ「ストンスキン」を発動する「S.アブソーバー」、「挑発」を発動する「ストロボ」、そして「ライトマニューバ」中に「リジェネ」が発動する「オートリペアキット」などをセットしておこう。

そして、戦闘開始時に「アースマニューバ」を使って「ストンスキン」を発動させたあと、「ファイアマニューバ」で「挑発」を使わせるのだ。オートマトンのHPが減ったら「ライトマニューバ」で回復しよう。



▲「S.アブソーバー」による「ストンスキン」は魔法ではないので、詠唱中断されることはない。

◆序盤のオススメアタッチメント

- S.アブソーバー
- アーマープレート
- オートリペアキット
- スタビライザー
- ストロボ
- フラッシュバルブ

◆序盤の戦い方の一例

オートマトンに上記アタッチメントをセット
▼
「ディプロイ」で敵を攻撃
▼
「アースマニューバ」を使って、オートマトンに「ストンスキン」を発動させる
▼
「ライトマニューバ」を使って、オートマトンのHPを回復させる

Lv1～　「オーバードライヴ」でオーバーロードしなくなる！

からくり士が最初から覚えている「オーバードライヴ」を発動すると、オートマトンの攻撃間隔短縮や攻撃力アップなど戦闘能力が大幅にアップするほか、オートマトンにどれだけ負荷をかけてもオーバーロードしない状態になる。「T.スプリング」をセットしている場合は、「ファイアマニューバ」を3つ発動して攻撃力アップの効果を上げるといい。



▲「オーバードライヴ」中に負荷をかけている場合は、終了後にオーバーロードしやすいので注意。

Lv10～ オートマトンの攻撃を中断できる「リトリーブ」

「リトリーブ」は、オートマトンに攻撃を中止してマスターの元にもどるように指示するアビリティで、おもに敵を釣るときに使う。ほかには、オートマトンと連携したいとき、オートマトンのTPがマスターよりも先に100%になった場合に「リトリーブ」で待機させてWSを無駄打ちさせないという使い方もある。



◀オートマトンの魔法詠唱中に「リトリーブ」しても、魔法の中断はできない。

Lv15～ 「リペアー」でオートマトンを回復

矢・弾スロットに「ルブリカント」を装備した状態で「リペアー」を使うと、オートマトンのHPを回復することが可能。ただし、効果は即効性ではなく、徐々にHPが回復していくタイプになる。瀕死になってからでは間に合わないので、早めに使っておくのがポイントだ。また、高レベルになるほど回復効果の高い「ルブリカント」のHQ品を使うことができる。

◆「リペアー」の効果

Lv	名称	効果時間	回復量
15	ルブリカント	30秒	10HP／3秒
30	ルブリカント+1	60秒	20HP／3秒
50	ルブリカント+2	90秒	30HP／3秒

◆ルブリカントのレシピ

錬金術徒弟：水のクリスタル＋オリーブオイル＋人工血髄油＋ポリフランペーパー

Lv51～ マニューバでWSをコントロール可能

レベル51からオートマトンは新しいWSを習得可能になる。このWSは基本的にあとから習得したものを優先して使うのだが、これを制御することが可能。オートマトンのWSには優先度が決められており、対応するマニューバの発動数に応じて変化するのだ。たとえば、射撃戦フレームで「デイズ」まで使える場合でも、「ファイアマニューバ」を発動すると「アルクバリスタ」を使うようになる。

◆オートマトンの使用するWSの優先度

フレーム	WS	マニューバ
汎用・魔法戦	スラップスティック	サンダーマニューバ
	ノックアウト	ウィンドマニューバ
	マジックモーター	ライトマニューバ
白兵戦	キメラリパー	ファイアマニューバ
	ストリングクリッパー	サンダーマニューバ
	カニバルブレード	ダークマニューバ
	ボーンクラッシャー	ライトマニューバ
射撃戦	アルクバリスタ	ファイアマニューバ
	デイズ	サンダーマニューバ
	アーマーピアッサー	ダークマニューバ

Lv75～ 「双竜脚」でレベル3連携が可能に

格闘スキル225で習得する「双竜脚」により、右表のWSと組み合わせることで光連携を発生させられる。このうち、魔法戦フレームのWS「マジックモーター」に注目。これのあとに「双竜脚」を使えば、1人でも光連携が可能だ。オートマトンのHPが満タンだとWSのダメージが0になるが、連携自体は発生する。

◆WSの連携例

1発目	2発目	連携
デシメーション(片手斧)	双竜脚	光
大車輪(両手槍)	双竜脚	光
双竜脚	九之太刀・花車(両手刀)	光
双竜脚	アーチングアロー(弓術)	光
マジックモーター(オートマトン)	双竜脚	光

オートマトンの選び方

レベル10から作成できる白兵戦、射撃戦、魔法戦の3種類のフレームは、作るフレームを自由に選択できる。どれから作ってもかまわないのだが、パーティ戦闘を重視するなら攻撃力が高い射撃戦フレーム、ソロを重視するならHPや防御力が高い白兵戦フレームからがオススメだ。また、レベル40から作成できる白魔法戦ヘッドと黒魔法戦ヘッドは、支援能力が高い白魔法戦ヘッドから作ろう。

リンクした敵の対処法

敵がリンクしてしまった場合は、射撃戦フレームのオートマトンを呼び出し、リンクした敵に遠隔攻撃をさせること。その直後に「ディアクティベート」を使うことで、敵の敵対心を消せるのだ。ただし、このテクニックは射撃戦フレームによる遠隔攻撃以外では使うことができず、誰かが「挑発」や「スリプル」などで敵対行動を行ってしまった敵に対しては効果がないので注意しよう。

からくり士にオススメの食事

格闘スキルが低めのからくり士は、スシ系の食事で命中を上げるのが有効。特に「スキッドスシ」や「ソールスシ」は、命中を上げる効果のほかにDEXを上げられるので使い勝手がいい。パーティでの戦いでは、これらの食事を中心に使っていくと、命中不足を感じることが少なくなるだろう。

また、ソロでの戦闘で命中を上げる必要があまりない場合は、「クァールサンド」などで攻撃力を上げるのがいい。

◆オススメ食事一覧

名称	効果と効果時間
スキッドスシ	HP+30 DEX+6 AGI+5 命中+15% 飛命+15% 睡眠耐性 30分
ソールスシ	HP+20 STR+5 DEX+6 命中+15% 飛命+15% 睡眠耐性 30分
ドラドスシ	DEX+5 命中+15% 飛命+15% 睡眠耐性 敵対心+ 30分



教えて! からくり士の魅力

自分だけのオートマトンと一緒に戦えます

オートマトンはフレームとヘッド、アタッチメントを変更することにより、大きく性能を変えることができます。このカスタマイズによりさまざまな立ち回りができるのが、からくり士の魅力といえますね。ただし、からくり士自身の能力は高くないので、オートマトンとセットでの運用することが重要です。オートマトンのHPには気を配り、必要に応じて「リペアー」などを使いましょう。



◀範囲ダメージの特殊技を使う敵と戦う場合は、オートマトンを離れた位置から攻撃させるといい。

能力考察1 フレームとヘッドの組み合わせでマトンの行動が変化

オートマトンのステータスはフレームの種類で、行動パターンはヘッドの種類によって変化する。たとえば、魔法戦フレームと魔法戦ヘッドの場合は近接攻撃を行わずにさまざまな魔法を使うが、ヘッドだけを白兵戦に変えると近接攻撃を行い、回復魔法しか使わない。

また、魔法戦ヘッドより白兵戦ヘッドの方が魔法の使用間隔が20秒も遅くなる。基本的には、フレームとヘッドは同じ種類のものを組み合わせた方が使いやすいだろう。

ちなみに魔法戦ヘッド、白魔法戦ヘッド、黒魔法戦ヘッドの3つは、魔法戦フレーム以外とセットしても、魔法自体が使えないので、あまり意味のない組み合わせだ。



◀フレームとヘッドを同じ種類にすれば、その性能を活かせるアタッチメントを多数装備できる。

◆ヘッドとフレームの組み合わせによるオートマトンの行動

ヘッド＼フレーム	汎用フレーム	白兵戦フレーム	射撃戦フレーム	魔法戦フレーム
汎用ヘッド	近接攻撃	近接攻撃	近接攻撃	近接攻撃
	回復魔法	シールドバッシュ	遠隔攻撃	回復魔法
	弱体魔法	−	遠隔使用間隔25秒	弱体魔法
	魔法の使用間隔35秒	−	−	魔法の使用間隔30秒
白兵戦ヘッド	近接攻撃	近接攻撃	近接攻撃	近接攻撃
	回復魔法	シールドバッシュ	遠隔攻撃	回復魔法
	魔法の使用間隔55秒	−	遠隔使用間隔35秒	魔法の使用間隔45秒
	−	−	−	−
射撃戦ヘッド	近接攻撃 ※	近接攻撃	近接攻撃 ※	近接攻撃 ※
	回復魔法	シールドバッシュ	遠隔攻撃	回復魔法
	弱体魔法	−	遠隔使用間隔20秒	弱体魔法
	魔法の使用間隔55秒	−	−	魔法の使用間隔30秒
魔法戦ヘッド	近接攻撃 ※	近接攻撃	近接攻撃 ※	近接攻撃 ※
	回復魔法	シールドバッシュ	遠隔攻撃	回復魔法
	弱体魔法	−	遠隔使用間隔35秒	弱体魔法
	精霊魔法	−	−	精霊魔法
	魔法の使用間隔30秒	−	−	魔法の使用間隔25秒
白魔法戦ヘッド	近接攻撃 ※	近接攻撃	近接攻撃 ※	近接攻撃 ※
	回復魔法	シールドバッシュ	遠隔攻撃	回復魔法
	状態異常回復魔法	−	遠隔使用間隔35秒	状態異常回復魔法
	弱体魔法	−	−	弱体魔法
	魔法の使用間隔30秒	−	−	魔法の使用間隔25秒
黒魔法戦ヘッド	近接攻撃 ※	近接攻撃	近接攻撃 ※	近接攻撃 ※
	弱体魔法	シールドバッシュ	遠隔攻撃	弱体魔法
	精霊魔法	−	遠隔使用間隔35秒	精霊魔法
	暗黒魔法	−	−	暗黒魔法
	魔法の使用間隔30秒	−	−	魔法の使用間隔25秒

※ オートマトン自ら敵に接近することはないが、敵が近い距離にいると近接攻撃をする

能力考察2 目的に合わせてオートマトンをセッティング

オートマトンは、自分がどんな状況で戦うのかということを考えたうえでセッティングしたい。ここでは、目的別にわけてオートマトンのセッティング例を紹介していく。

近接アタッカーセットは、HPや防御力が高く、長期の戦闘でも倒されにくいが、範囲ダメージのある特殊技を使う敵は苦手としている。遠隔アタッカーセットは、攻撃力が高くパーティでオススメのセッティングだ。魔法アタッカーセットは、パーティでも使えるほか、ソロでは足の遅い敵を相手にするときに有効。

ただし、回復魔法は一切使えないので、使いこなすには慣れが必要。最後のソロ向け持久戦セットは、ほかのセットとは違い回復能力に特化した性能。サポートジョブを忍者や踊り子にすれば、丁度の敵でも連戦できる。



◀汎用フレームとヘッドは性能が平均的なので、コレといった特徴を出しにくく使いにくい。

◆各フレーム・ヘッドの特徴

近接アタッカーセット

フレーム	ヘッド
白兵戦フレーム	白兵戦ヘッド

アタッチメント

アチューナー(火)、フレイムホルダー(火)、T.スプリングII(火)、アクセラレーターII(風)、ターボチャージャー(風)、ハンマーミル(土)、アーマープレートII(土)、ターゲットマーカー(雷)、スタビライザーII(雷)、マナジャマー(水)、O.ファイバー(光)、フラッシュバルブ(光)

「ターボチャージャー」のヘイスト効果を上昇させる「ウィンドマニューバ」と、「ハンマーミル」のシールドバッシュの効果を上げる「アースマニューバ」を交互に使うのが基本。また、「カニバルブレード」のために「ダークマニューバ」も使おう。

遠隔アタッカーセット

フレーム	ヘッド
射撃戦フレーム	射撃戦ヘッド

アタッチメント

アチューナー(火)、フレイムホルダー(火)、T.スプリングII(火)、スコープ(風)、アクセラレーターII(風)、アーマープレートII(土)、ターゲットマーカー(雷)、スタビライザーII(雷)、ステルススクリーン(水)、マナジャマーII(水)、O.ファイバー(光)、フラッシュバルブ(光)

遠隔攻撃だけでなく近接攻撃も行わせるために、オートマトンが敵の近くまで来ているのを確認してから「ディプロイ」を実行すること。使用するマニューバの種類は、「ファイアマニューバ」と「ウィンドマニューバ」を交互に使っていこう。

魔法アタッカーセット

フレーム	ヘッド
魔法戦フレーム	黒魔法戦ヘッド

アタッチメント

スキャナー(氷)、アイスメーカー(氷)、ラウドスピーカーII(氷)、ラウドスピーカー(氷)、S.アブソーバー(土)、コンデンサー(水)、マネチャネラー(水)、O.ファイバー(光)、マナタンク(闇)、マナタンクII(闇)、エコノマイザー(闇)、マナコンサーバー(闇)

戦闘開始時に「アースマニューバ」で「ストンスキン」を発動させ、そのあとは「アイスマニューバ」と「ダークマニューバ」を使っていこう。オートマトンMPが減ってきたら「ディアクティベート」→「アクティベート」で全快させること。

ソロ向け持久戦セット

フレーム	ヘッド
魔法戦フレーム	白魔法戦ヘッド

アタッチメント

スキャナー(氷)、トランキライザー(氷)、アクセラレーターII(風)、S.アブソーバーII(土)、アーマープレートII(土)、ステルススクリーン(水)、マナジャマーII(水)、フラッシュバルブ(光)、ダメージゲージ(光)、O.ファイバー(光)、エコノマイザー(闇)、マナコンバーター(闇)

マスターがターゲットをとり、受けたダメージをオートマトンが回復するというのが基本的な戦い方。つねに「ライトマニューバ」の効果が残るようにしておき、オートマトンの残りMPが3分の2を切ったら「ダークマニューバ」も使っていこう。

◇能力考察3◇ オートマトンの使う魔法をコントロールできる

オートマトンの魔法は、敵の残りHP量によって優先度が決まっている。たとえば、敵のHPが75%以上残っている状態では弱体魔法を中心に使い、精霊魔法を使うことはほとんどない。ただし、これはマニューバを使用していない状態のときで、マニューバを使うと優先度を変えられる(右表参照)。また、回復魔法はいくら優先度が高くても、対象のHPが一定値以下まで減らないと使わないので覚えておこう。なお、白魔法戦ヘッドでパーティメンバーに状態異常回復魔法を使わせるときは、「ウォータマニューバ」を使うこと。



◀回復魔法をパーティメンバーに使うのは、白魔法戦ヘッドを使っているときだけとなっている。

◆魔法の種類に対応するマニューバ

種類	魔法	対応するマニューバ
弱体	パライズ	アイス
弱体	サイレス	ウィンド
弱体	スロウ	アース
弱体	ディア系	ライト
弱体	バイオ系	ダーク
精霊	ストーン系、ウォータ系、エアロ系、ファイア系、ブリザド系、サンダー系	アイス
回復	ケアル系	ライト

◆オートマトンが回復魔法を使用する基準

ライトマニューバの個数	ダメージゲージなし	ダメージゲージあり	ダメージゲージ+O.ファイバー
0	30%未満	50%未満	50%未満
1	40%未満	70%未満	80%未満
2	50%未満	80%未満	90%未満
3	75%未満	90%未満	90%未満

TIPS 「スキャナー」で魔法を有効活用

「スキャナー」セット時は敵の弱点属性を突ける精霊魔法を使い、魔法を使わない敵には「サイレス」を使わなくなる。オートマトンが魔法を使う場合はセットしたい。



◀「スキャナー」をセットしていないと、クラブ族に「サイレス」を使うことも。

◆魔法の優先度(マニューバ未使用の場合)

敵のHP	優先度 高	優先度 中	優先度 低
75%～100%	サイレス、弱体魔法	ディア、バイオ、ポイズン	精霊魔法
50%～75%	ディア、バイオ、ポイズン	サイレス、弱体魔法	精霊魔法
1%～50%	精霊魔法	サイレス、弱体魔法	ディア、バイオ、ポイズン

◇メリットポイント◇ 魔法戦スキルから強化していこう

まずはオートマトンの魔法戦スキルを強化して、黒魔法戦ヘッドで「ブリザドIV」を使えるようにしておこう。また、「黒衣チェンジ」と「腹話術」も早めに習得しておきたい。あとは格闘スキルや「最適化」、「微調整」、オートマトンの射撃戦スキルを強化するといい。からくり士の強化ポイントはかなり多いので、積極的にメリットポイントを稼ごう。



◀「黒衣チェンジ」と「腹話術」は使用間隔が短めなので、習得だけしておけば問題ない。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★	HP/MP	HP上限
★	ステータス	STR
★★★	戦闘スキル	格闘スキル
★★	戦闘スキル	回避スキル
★★★	その他	クリティカルヒット率
★	その他	被クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★	オートマトン白兵戦スキル	+2
★★	オートマトン射撃戦スキル	+2
★★★	オートマトン魔法戦スキル	+2
★	アクティベート使用間隔	−40秒
★	リペアー使用間隔	−6秒

◆グループ2の強化項目

オススメ度	種類	能力名	効果	上昇値
★★	アビ	黒衣チェンジ	マスターとオートマトンのHPを入れ替える。使用間隔:4分	使用間隔−30秒
★★	アビ	腹話術	対象モンスターの、マスターとオートマトンへの敵対心を入れ替える。使用間隔:2分	使用間隔15秒
★★	特性	微調整	オートマトンの命中、飛命、回避、魔法防御力にボーナスを得る	命中+5、飛命+5、回避+5、魔法防御力+5
★★★	特性	最適化	オートマトンの攻撃力、防御力、魔法攻撃力にボーナスを得る	攻撃力+5%、防御力+5%、魔法攻撃力+5

オートマトン生存に役立つ「黒衣チェンジ」と「腹話術」

からくり士にとってもっとも重要なことは、パートナーであるオートマトンを撃破されないこと。メリットポイントで習得するマスターとオートマトンのHPを入れ替える「黒衣チェンジ」と敵対心を入れ替える「腹話術」は、それを防ぐのに有効なアビリティだ。

オートマトンがターゲットをとった場合は「腹話術」を使うことで敵のターゲットをもどし、緊急時は「黒衣チェンジ」でHPを回復するといい。ただし、マスターが戦闘不能になっては意味がないので、「ケアルワルツ」などで自分でHPを回復できるか、パーティメンバーに回復してもらえる状況でないのであれば無理に使う必要はないだろう。



◀緊急時にも使えるように、あらかじめマクロに登録しておくといい。

DNC　DANCER

踊り子

水晶大戦中、各国で人気を博した武踊ダンサー。激しいダンスを舞うことで、自身や味方に一種の暗示をかけ、魔法のような超常の力を現出する。

取得クエスト

1. ジュノ上層G-7にいるLailaと話す
2. Lailaの隣にいるRhea Myuliahと話す
3. 南サンドリアK-6にいるValderotauxと話す
4. 観客の前で踊ったあと、Valderotauxと話す
5. ジュノ上層にもどり、Rhea Myuliahと話す
6. ジャグナー森林〔S〕I-5にあるGlowing Pebblesを調べて「星くずの石(だいじなもの)」を入手する
7. ジュノ上層G-7にいるLailaと話す



特徴　TPを消費して踊りでパーティを支援

TPを消費して踊る(アビリティを発動する)、まったくあたらしい戦闘スタイルをもつ踊り子。踊りの効果は味方の回復、敵の回避率や防御力を下げる、といったさまざまな効果を生み出す。そのため、パーティでの役割は補助役と回復役をこなすことがメインとなる。また、前衛に匹敵する戦闘能力を誇り、準アタッカー役として立ち回ることも可能。



◀踊り方はそれぞれ種族の持ち味を活かしたモーションになるが、踊りの効果はすべて同じだ。

装備品　格闘武器と短剣の二択

踊り子の格闘スキルはD、短剣スキルはB+で、どちらかの武器を使っていこう。格闘スキルは低いものの、低レベル時は「コンボ」が強力だ。また、短剣のWSをほとんど習得するため、レベル20以降からは短剣を装備するといいだろう。また、踊りの種類のうち、「ワルツモード」のHP回復量はCHRが影響する。余裕があればこれも強化しておきたい。

◆装備の指針

- 低レベルは格闘武器が有効(レベル20以降はスキルの高い短剣に切り替え)
- TPを溜めやすくするために、命中とストアTPを上げられる装備品
- 「ワルツモード」のHP回復量に影響するCHRを高められる装備品

サポートジョブ　攻撃力不足を補えるものを選ぼう

踊り子は、前衛と同じように敵を攻撃してTPを溜めていく。戦闘スキルが最高でB+だが、ジョブ特性の「物理命中率アップ」を2段階まで習得するため、命中率は高い。

ただし、短剣のD値は低めなので、サポートジョブは攻撃面を強化できるものを選ぼう。「ケアルワルツ」などで敵対心を高めやすいことを考慮すると、「空蝉の術」がある忍者が最適。



▲踊り子はTPがないと踊れない。溜まるTPが多くなる「ストアTP」と、TPを溜められる「黙想」を使える侍にするのも有効だ。

忍者　踊り子の基本的サポートジョブ

踊り子の一般的なサポートジョブ。「二刀流」により攻撃回数の増加でTPを溜めやすくなり、かつ「空蝉の術」で防御面の強化を望める。また、回避スキルがB+と高いうえに、「物理回避率アップ③」を習得するため回避能力は意外と高い。「空蝉の術」を駆使すれば、一時的に盾役もこなせる。

モンク　「マーシャルアーツ」と「乱撃」が魅力

低レベルから有効なサポートジョブがモンク。レベル1から習得可能な「コンボ」は3回攻撃と強力で、「マーシャルアーツ」で攻撃間隔短縮効果を得られる。さらに、序盤の短剣WSに比べて強力な「乱撃」まで使えるのが利点だ。ただし、格闘スキルはDと低いため、命中の強化が優先課題になる。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
D	－	D	C	E	B	F	F	B

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限				
			EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	D	－	－	－	－	－
	短剣	B+	○	○	○	－	○
	片手剣	D	－	－	－	－	－
	両手剣	－	－	－	－	－	－
	片手斧	－	－	－	－	－	－
	両手斧	－	－	－	－	－	－
	両手鎌	－	－	－	－	－	－
	両手槍	－	－	－	－	－	－
	片手刀	－	－	－	－	－	－
	両手刀	－	－	－	－	－	－
	片手棍	－	－	－	－	－	－
	両手棍	－	－	－	－	－	－
	弓術	－	－	－	－	－	－
	射撃	－	－	－	－	－	－
	投てき	C+	－	－	－	－	－

種類	スキル名	適性
防御	ガード	－
	回避	B+
	盾	－
	受け流し	B
魔法	神聖魔法	－
	回復魔法	－
	強化魔法	－
	弱体魔法	－
	精霊魔法	－
	暗黒魔法	－
	召喚魔法	－
	青魔法	－
	忍術	－
	歌唱	－
	弦楽器	－
	管楽器	－

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
格闘武器	2	5	コンボ	3回攻撃
	15	40	タックル	追加効果:スタン
	28	75	短勁 ※1	1回攻撃
	37	100	バックハンドブロー	1回攻撃
	46	125	乱撃 ※1	5回攻撃
	53	150	スピンアタック	範囲
短剣	1	5	ワスプスティング	追加効果:毒
	14	40	ガストスラッシュ	必中、風属性
	24	70	シャドーステッチ	追加効果:バインド
	34	100	バイパーバイト	2倍撃、追加効果:毒
	43	125	サイクロン	必中、風属性、範囲
	51	150	エナジースティール	必中、MP吸収
	56	175	エナジードレイン	必中、MP吸収
	62	200	ダンシングエッジ	5回攻撃
	68	225	シャークバイト	2回攻撃
	70	230	エヴィサレーション	5回攻撃
	ミ	－	ピリッククレオス	4回攻撃、追加効果:回避率ダウン
片手剣	2	5	ファストブレード	2回攻撃
	11	30	バーニングブレード	必中、火属性
	19	50	レッドロータス ※2	必中、火属性
	28	75	フラットブレード	追加効果:スタン
	37	100	シャインブレード	必中、光属性
	46	125	セラフブレード ※2	必中、光属性
	53	150	サークルブレード	範囲
	59	175	スピリッツウィズイン	必中、残りHP依存
	70	200	ボーパルブレード ※2	4回攻撃

※1 サポ「モか」時のみ使用可能
※2 サポ「戦ナ暗青」時のみ使用可能

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	トランス	効果時間内、TPを消費しないでダンスとステップを発動することができる。全ワルツの使用間隔が6秒に短縮される	1分	2時間
5	アビ	サンバモード	踊りによって自身の攻撃に特殊な力を宿す	－	－
15	アビ	ワルツモード	踊りによってパーティメンバーを回復する	－	－
15	特性	物理回避率アップ①	回避が10上昇する	常時	－
20	アビ	ステップ	敵に弱体効果を与え、自身にフィニシングムーブの効果を得る	－	－
20	アビ	フラリッシュI	フィニシングムーブを消費して、特殊な効果を得る	－	－
20	特性	レジストスロウ①	スロウに対して、少し耐性を得る	常時	－
25	アビ	ジグモード	踊りによって自身を特殊な光で包む	－	－
25	特性	モクシャ①	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+5の効果)	常時	－
30	特性	物理命中率アップ①	命中と飛命が10上昇する	常時	－
40	アビ	フラリッシュII	フィニシングムーブを消費して、特殊な効果を得る	－	－
45	特性	物理回避率アップ②	物理回避率が22上昇する	常時	－
45	特性	モクシャ②	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+10の効果)	常時	－
55	特性	レジストスロウ②	スロウに対して、少し耐性を得る(効果アップ)	－	－
60	特性	物理命中率アップ②	物理命中率が22上昇する	常時	－
65	特性	モクシャ③	相手へ与えるTPを減らす(モクシャ+15の効果)	常時	－
75	特性	物理回避率アップ③	物理回避率が35上昇する	常時	－

◆「サンバモード」から選択できるアビリティ

Lv	名称	消費TP	効果	効果時間	使用間隔
5	ドレインサンバ	10	追加効果:ドレインデイズ。効果中の敵を近接攻撃するとHPを吸収する	2分	1分
25	アスピルサンバ	10	追加効果:アスピルデイズ。効果中の敵を近接攻撃するとMPを吸収する	2分	1分
35	ドレインサンバII	25	追加効果:ドレインデイズ。効果中の敵を近接攻撃するとHPを吸収する(吸収量アップ)	1分30秒	1分
45	ヘイストサンバ	35	追加効果:ヘイストデイズ。効果中の敵を近接攻撃すると、パーティメンバーの攻撃間隔が短縮する	1分30秒	1分
60	アスピルサンバII	25	追加効果:アスピルデイズ。効果中の敵を近接攻撃するとMPを吸収する(吸収量アップ)	1分30秒	1分
65	ドレインサンバIII	40	追加効果:ドレインデイズ。効果中の敵を近接攻撃するとHPを吸収する(吸収量アップ)	1分30秒	1分

◆「ワルツモード」から選択できるアビリティ

Lv	名称	消費TP	効果	効果時間	使用間隔
15	ケアルワルツ	20	標的のHPを回復する	－	6秒
25	ディバインワルツ	40	範囲内のパーティメンバーのHPを回復	－	15秒
30	ケアルワルツII	35	標的のHPを回復する	－	8秒
35	ヒーリングワルツ	20	標的の悪い弱体効果を回復する	－	15秒
50	ケアルワルツIII	50	標的のHPを回復する	－	10秒
70	ケアルワルツIV	65	標的のHPを回復する	－	18秒

◆「ステップ」から選択できるアビリティ

Lv	名称	消費TP	効果	効果時間	使用間隔
20	クイックステップ	10	敵に回避率ダウンの効果。命中すると自身にフィニシングムーブの効果を得る	1分	15秒
30	ボックスステップ	10	敵に防御力ダウンの効果。命中すると自身にフィニシングムーブの効果を得る	1分	15秒
40	スタッターステップ	10	敵に魔法レジスト率ダウンの効果。命中すると自身にフィニシングムーブの効果を得る	1分	15秒

◆「フラリッシュI」から選択できるアビリティ

Lv	名称	消費FM	効果	効果時間	使用間隔
20	A.フラリッシュ	1～2	自分を攻撃するようにしむける	－	30秒
30	D.フラリッシュ	1	敵をヘヴィ状態にする。命中率が極端に悪い	1分30秒	20秒
45	V.フラリッシュ	1	標的をスタンさせる。レジストされやすい	－	20秒

◆「フラリッシュII」から選択できるアビリティ

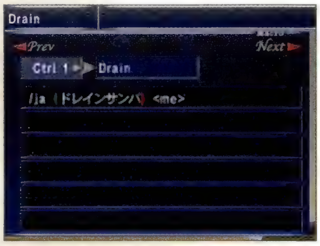
Lv	名称	消費FM	効果	効果時間	使用間隔
40	R.フラリッシュ	1～5	フィニシングムーブをTPに変換する	－	30秒
50	B.フラリッシュ	1～3	次のウェポンスキルの効果をアップ	1分	10秒
60	W.フラリッシュ	2	標的を被連携状態にする	8秒	30秒

◆「ジグモード」から選択できるアビリティ

Lv	名称	消費TP	効果	効果時間	使用間隔
25	スペクトラルジグ	0	透明になり、かつ音を消し敵に発見されにくくなる	－	30秒
55	チョコボジグ	0	自分の移動速度をアップする	2分	1分

◇戦い方◇ TPを溜めて各種アビリティを使いわける

踊り子のアビリティを使用するにはTPを消費するため、敵を攻撃してTPを溜める必要がある。前衛と一緒に通常攻撃を行い、溜めたTPでアビリティを発動していこう。戦闘で使うアビリティは味方を支援する「サンバモード」、HPや状態異常を回復する「ワルツモード」、敵を弱体する「ステップ」、強化や弱体効果の「フラリッシュ」の4種類。これらを使いこなしてパーティで貢献するのだ。



◀各カテゴリー内にアビリティが存在する。マクロ登録するときは、そのアビリティ名を記入すればいい。

◆戦い方の一例

釣り → **序盤** → **中盤** → **終盤**

非消費の「チャクラム」で釣ると便利（釣り）
踊り子は非消費タイプの投てき「チャクラム」を装備できる。これは遠隔攻撃しても消失しないので、何回でも使用できるのが利点。レベル15から装備できる「朧月輪」という投てきがオススメ。

「ステップ」で敵を弱体させる（序盤）
「ステップ」には3種類あり、回避率、防御力、魔法レジスト率を下げる効果がある。レベル上げパーティでは回避率か防御力を下げて、自身と味方のダメージアップを図るといい。

「ワルツモード」と「フラリッシュ」で支援（中盤）
「ワルツモード」ではHPの回復と状態異常を治すことができ、「フラリッシュ」で弱体や強化など、さまざまな効果を発揮させられる。回復役として立ち回るなら、「ケアルワルツ」で回復しよう。

「ワルツモード」ですばやく回復（終盤）
「ケアルワルツ」などの「ワルツモード」は戦闘中以外でも発動することができる。味方のHPが減っていたら、すばやく回復して次の戦いに備えること。

カテゴリーごとに使用間隔を共有

踊り子のアビリティはカテゴリーごとに使用間隔を共有するが、アビリティごとに使用間隔が異なる。たとえば、「ディバインワルツ」を使用すると15秒間「ワルツモード」を使用できないといった具合だ。使用間隔の短いアビリティを連発するか、使用間隔の長いアビリティをピンポイントで使うか状況によって判断して使いわけよう。

◆アビリティごとの使用間隔

カテゴリー	名称	使用間隔
サンバモード	ドレインサンバ	1分
	アスピルサンバ	1分
	ドレインサンバII	1分
	ヘイストサンバ	1分
	アスピルサンバII	1分
	ドレインサンバIII	1分
ワルツモード	ケアルワルツ	6秒
	ディバインワルツ	15秒
	ケアルワルツII	8秒
	ヒーリングワルツ	15秒
	ケアルワルツIII	10秒
	ケアルワルツIV	18秒
ステップ	クイックステップ	10秒
	ボックスステップ	10秒
	スタッターステップ	10秒
フラリッシュI	A.フラリッシュ	30秒
	D.フラリッシュ	20秒
	V.フラリッシュ	20秒
フラリッシュII	R.フラリッシュ	30秒
	B.フラリッシュ	10秒
	W.フラリッシュ	30秒
ジグモード	スペクトラルジグ	30秒
	チョコボジグ	1分

Lv5～ 「サンバ」状態で敵を攻撃して味方を支援

レベル5で習得する「サンバモード」の1つ、「ドレインサンバ」。このモードのアビリティを使うと、踊り子自身がサンバ状態になる。そして、サンバ状態の踊り子の通常攻撃を受けた敵はデイズ状態になり、その状態の敵を通常攻撃した自身やパーティメンバーは、特殊な効果を得られるのだ。

ただし、デイズ状態は約10秒ほどで消えるため、つねに敵を攻撃しつづけてデイズ状態を保つ必要がある。ちなみに、アライアンスメンバーやペットは特殊効果を得られない。

「サンバモード」によって得られる特殊効果は、エン系や「ファイアソード」などの追加効果より優先度が低い。つまり、「ドレインサンバ」で敵を被HP吸収状態にしても、エン系や武器の追加効果だけが発動するのだ。

◆「サンバモード」の仕組み

踊り子が「サンバ」を使い、サンバ状態になる
↓
サンバ状態の踊り子の攻撃が当たる
↓
敵がデイズ状態になる（デイズ状態は約10秒で消失する）（→サンバ状態の踊り子の攻撃が当たる に戻る）
↓
同じ敵に踊り子や味方の攻撃が当たる
↓
「サンバ」の効果が踊り子と味方に発動する

◆「サンバモード」の解説

Lv5～ ドレインサンバ

与えたダメージの一部を吸収して、HPを回復する「ドレインサンバ」。吸収量は与えたダメージ量によって増減し、攻撃間隔の長い武器ほど吸収量が高くなる。また、高位の「ドレインサンバ」になるほど吸収量が高い。

Lv25～ アスピルサンバ

MPをもつ敵にのみ有効で、与えたダメージの一部を吸収してMPを回復する。パーティにナイトや青魔道士がおり、かつクラブ族やコリブリ族などといったMPをもっている敵と戦うときに使おう。

Lv45～ ヘイストサンバ

被攻撃間隔短縮状態の敵を攻撃した自身や味方の、次に攻撃するまでの間隔を短縮する。短縮効果は通常攻撃だけに有効で、魔法の再詠唱時間は短縮できない。レベル45以降は基本的にこれを使うのが有効だ。

Lv15～ 「ワルツモード」でHPや状態異常を回復

HPや状態異常を回復する「ワルツモード」。このモードはパーティメンバーに有効で、アライアンスメンバーに使用することはできない。また、アビリティを使うと瞬時に発動するため、攻撃を受けても魔法のように詠唱中断されることもないのだ。そのうえ、移動しながら使用できるので、遠くにいる味方を回復したいときでも確実に発動できる。

◆「ワルツモード」の解説

Lv15～ ケアルワルツ

対象1人のHPを回復するアビリティ。回復量は踊り子のCHRが影響し、その影響力はメインジョブであると高くなる。

Lv25～ ディバインワルツ

指定した範囲内にいるパーティメンバーのHPを約120回復する。範囲攻撃を受けたときや味方が睡眠状態になったときに使うといい。

Lv35～ ヒーリングワルツ

「ヒーリングワルツ」は、「イレース」よりも多くの状態異常を治せる。優秀なアビリティだが、使用間隔が15秒と長く、1回の発動につき1種類しか治せないのが唯一の難点。

◆治せない状態異常

- アムネジア
- 石化
- 死の宣告
- 歌
- 「土門の計」などの計略全般
- テラー

Lv20～ 「ステップ」を当てるごとに弱体効果アップ

敵を弱体化しつつ、フィニシングムーブ(以後、FM)を得る「ステップ」。同じ「ステップ」を当てるとレベルが1段階ずつ上がり、最大でレベル5まで効果を高めることができる。また、FMはメインジョブが踊り子のときは2ずつ溜まるが、「ステップ」のレベルが5のときは1ずつ溜まる(サポ踊時はつねに1ずつ)。

Lv30～ ボックスステップ

敵の防御力を下げる「ボックスステップ」。「アシッドボルト」や「ディア」などの防御力ダウン効果と重複する使いやすい「ステップ」だ。

◆レベルごとの効果

レベル	1	2	3	4	5
防御力ダウン	5%	7%	9%	11%	13%

◆「ステップ」の解説

Lv20～ クイックステップ

敵の回避率を下げる「ステップ」で、レベルが上がるごとに効果を高められる。有効なアビリティなので戦闘開始時に使っていきたい。

◆レベルごとの効果

レベル	1	2	3	4	5
回避ダウン	8	12	16	20	24

Lv40～ スタッターステップ

魔法レジスト率を下げられる唯一のアビリティ。HNMなどの強敵に使用して、弱体魔法や精霊魔法のレジスト率を減らそう。「不意打ち」を利用すれば必中にすることも可能。

Lv20～ FMを消費して「フラリッシュ」を発動

「ステップ」で蓄積したFMを消費して発動するのが「フラリッシュ」。カテゴリーが「フラリッシュI」と「フラリッシュII」の2種類あり、消費するFMはアビリティごとに異なる。また、溜まっているFMによって消費量が変動し、基本的に消費量が多いほど効果が高い。

◆「フラリッシュ」の解説

Lv20～ A.フラリッシュ(フラリッシュI)

「挑発」と同じように、敵対心を高めるアビリティ。FM消費量は1～2で、FMが2以上溜まっていると自動的に2つ消費する。当然、FMの消費量が高いほど効果もアップ。

Lv40～ R.フラリッシュ(フラリッシュII)

溜まっているFMのすべてを消費して、TPに変換する。FMが多いほどTPに変換する効率が上がるため、FMを4か5蓄積した状態で使うのが賢い利用方法。ちなみに、メリットポイントで変換量を増加することができる。

◆FMとTPの変換量

レベル	1	2	3	4	5
TP変換量	10	21	33	46	60

Lv30～ D.フラリッシュ(フラリッシュI)

「D.フラリッシュ」が命中した敵をヘヴィ状態にする。命中率が低いため、「クイックステップ」で回避率を下げてから使うといい。

Lv50～ B.フラリッシュ(フラリッシュII)

アビリティ使用後、次のWSの効果を高められる。FM消費量で効果が上昇するが、基本はFM2で使うといい。3まで溜めてもクリティカル発動率アップの短剣WSは少ないのだ。

◆FM消費量ごとの効果

- 1消費→WSの命中率アップ
- 2消費→WSの命中率アップ+ダメージアップ
- 3消費→WSの命中率アップ+ダメージアップ+クリティカル発動率アップ

Lv45～ V.フラリッシュ(フラリッシュI)

ダメージを与え、スタン状態にするアビリティ。ダメージヒット後にスタン判定が行われるため、「スタッターステップ」で魔法レジスト率を下げてから「V.フラリッシュ」を使うといい。

Lv60～ W.フラリッシュ(フラリッシュII)

敵を被連携状態(チェーンバインド)にする。WSのもつレベル1の連携属性がすべて発生した状態になるので、続けてWSを使うと1人でも連携を発生させられるのだ。

◆被連携状態の効果

- レベル1の連携属性をすべてもつ
- 優先順位は、収縮→溶解→硬化→振動→貫通→切断→炸裂→衝撃

移動に便利な「ジグモード」

「ジグモード」はTPを消費せずに使用できるアビリティで、自身にのみ特殊な効果を得られる。種類は「スペクトラルジグ」と「チョコボジグ」の2つ。どちらも移動に役立つ効果があり、AFの「ダンサートーシュー」を装備していると効果時間を約30秒延ばせる。



◀「スペクトラルジグ」の効果時間は約30～60秒で、「インビジ」と「スニーク」の効果時間は同じ。

◆「ジグモード」の効果

Lv25 スペクトラルジグ

自身に「スニーク」と「インビジ」をかけるアビリティ。かけ直すときは、「スニーク」を手動で切っておかないと効果が発動しないので気をつけること。

Lv55 チョコボジグ

自身の移動速度を上げる「チョコボジグ」。「マズルカ」と同じように敵を攻撃するか攻撃させると効果が切れてしまうが、ダンジョンでも効果を得られる。

フラリッシュの略称

「A.フラリッシュ」や「D.フラリッシュ」などのアルファベットは、英単語の頭文字からつけられている。実は英語版の「フラリッシュ」は、下表の英語表記となっているのだ。

◆「フラリッシュ」の略字

ゲーム表記	英語表記
A.フラリッシュ	Animated Flourish
D.フラリッシュ	Desperate Flourish
V.フラリッシュ	Violent Flourish
R.フラリッシュ	Reverse Flourish
B.フラリッシュ	Building Flourish
W.フラリッシュ	Wild Flourish

能力考察1 装備変更マクロでアビリティを有効活用

踊り子のアビリティは種類が多く、カテゴリーを選択してからアビリティを使う必要がある。しかし、その方法では時間がかかるので、アビリティをマクロに登録しておくといい。その際、装備変更マクロも一緒に登録して、アビリティの効果を高められるようにしよう。多用する4つのアビリティを右表で紹介する。



◀踊り子のAFは、男性用と女性用がある。ほかのジョブのAFにはない大きな特徴だ。

◆踊り子マクロのサンプル

```
/ja ケアルワルツ <stpc>
/equip body ダンサーカザク
/wait 1
/equip body スコピオハーネス
```

「ケアルワルツ」を使用すると同時にワルツ回復量+10%の性能をもつ「ダンサーカザク」に装備変更するマクロ。アビリティのあとに装備変更しているが、これでも回復量がアップするので安心してほしい。そして、アビリティ使用後の約1秒後に通常攻撃用の胴装備「スコピオハーネス」に切り替える。

```
/equip feat ダンサートーシュー
/ja スペクトラルジグ <me>
```

「ダンサートーシュー」にはジグ接続時間アップの効果があるため、それを装備してから「スペクトラルジグ」を使おう。攻+5がつくので装備したままでもOK。

```
/ja クイックステップ <t>
/equip hands ダンサーバングル
/wait 1
/equip hands ジャリダバズバンド
```

「クイックステップ」が当たるかどうかは物理命中が影響するので、AFの「ダンサーバングル」に装備変更しよう。これにはステップ命中率アップの効果があり、3種類の「ステップ」の命中率を高められるのだ。

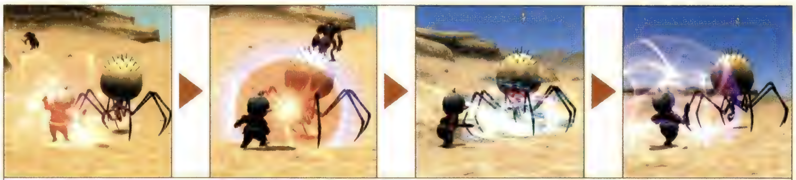
```
/equip head ダンサーティアラ
/ja ドレインサンバII <me>
/wait 1
/equip head ジャリダクード
```

「ダンサーティアラ」を装備していると「サンバモード」の効果時間を30秒延長できる。これを装備した状態で「ドレインサンバII」を使用し、そのあとに「ジャリダクード」を装備して攻撃力を高めるといい。

能力考察2 「ステップ」でFMを溜めてTPに変換しよう

踊り子はTPを溜めておき、盾役のHPが減少したときに「ケアルワルツ」を使用するのが基本だ。そのため、TPが100以上溜まっていてもWSを使いにくいのだが、レベル40で「R.フラリッシュ」を習得すればWSを使う余裕もある。あらかじめ「ステップ」でFMを5蓄積しておき、WS使用後に「R.フラリッシュ」でFMをTPに変換すれば、約60ほどTPを得られるのだ。これだけあれば急場をしのげる。

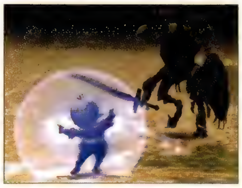
◆ソロでの戦い方



「R.フラリッシュ」を利用したソロの戦い方。まずは「ドレインサンバ」で敵を被HP吸収状態にしよう。次に「ボックスステップ」などでFMを5まで溜めて、TPが100以上溜まったらWSを使用する。そして、WS後に「R.フラリッシュ」でFMをTPに変換するのだ。一連の流れで受けたダメージは、変換したTPで「ケアルワルツ」に使って回復しよう。

能力考察3 パーティの危機には「トランス」で切り抜けろ!

SPアビリティの「トランス」を使用すると、60秒間TPを消費せずにダンスとステップを発動でき、使用間隔がすべて6秒になる。つまり、60秒間短い使用間隔で踊りつづけられるということだ。使用するタイミングは、BFやNM戦でパーティ全員のHPが大幅に減少したとき。「トランス」を発動して「ディバインワルツ」を連続使用すれば、危機を脱せるはずだ。ただし、回復による敵対心の増加により、敵に攻撃されることは免れない。「トランス」効果時間中に敵を倒せれば問題ないが、倒せないときは戦闘不能になる覚悟はしておこう。



◀自身に攻撃されても「ケアルワルツ」で耐えられるが、あくまで「トランス」の効果時間中だけだ。

教えて! 踊り子の魅力



持久力ならNo.1!?

TPを消費してHPを回復できるため、ソロ適性が非常に高いのが踊り子のポイントです。ヒーリングをしないでも連戦することができ、前衛ジョブ全般のサポートジョブとしても有効ですよ。「ケアルワルツ」を習得すれば、「強そうな相手」でもソロで撃破することも可能なんです。ただ、TPを溜めておきたいので、WSを使いにくいのが難点ですけどね。そんなわけで持久力は高いジョブといえます。



◀静寂状態になっても問題なし。踊りはアビリティなので、TPさえ溜まっていれば使えます。

◇能力考察4◇ アムネジアを治せる「エクフォリアリング」を取ろう

踊り子にとってもっともやっかいな状態異常の1つがアムネジアだ。これは魔法を封じる静寂のようなもので、アムネジアになるとアビリティを使えなくなってしまう。この状態異常を治す唯一の方法が、「エクフォリアリング」のエンチャントを利用すること。これは東ロンフォール〔S〕に出現するNMのSkogs Fruを倒すと入手できることがある指装備だ。



◀東ロンフォール〔S〕のH－10付近に生息するLadybugを倒しつづけていると、抽選で出現する。

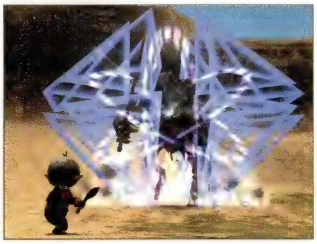
◆アムネジア効果の特殊技を使うおもな敵

種族	特殊技	対象	空蝉
インプ族	アブレーシブタンタラ ※1	範囲	貫通
キキルン族	カイボッシュ	単体	貫通
ラフレシア族	ヴィシドエミッション	前方	貫通
レディバグ族	ネペンシアンハム ※2	範囲	貫通

※1 角笛を所持しているときに使用　※2 日中のみ使用

◇能力考察5◇ 「W.フラリッシュ」を駆使すれば1人で連携可能

1人でも連携を発生させられるアビリティの「W.フラリッシュ」。これのあとに出すWSによって発生する連携をまとめたものが右表だ。基本的に5回攻撃の短剣WS「ダンシングエッジ」が強力なので、これで連携属性の切断を発生させていくといいだろう。



◀スキル適性の高い短剣でレベル2連携を発生させられるのは、「シャドーステッチ」だけだ。

◆「W.フラリッシュ」と踊り子のWSで発生させられる連携の種類

種類	Lv	スキル	名称	発生する連携
格闘武器	2	5	コンボ	核熱
	15	40	タックル	分解
	28	75	短勁 ※1	収縮
	37	100	バックハンドブロー	炸裂
	46	125	乱撃 ※1	核熱
	53	150	スピンアタック	溶解
短剣	1	5	ワスプスティング	切断
	14	40	ガストスラッシュ	炸裂
	24	70	シャドーステッチ	分解
	34	100	バイパーバイト	切断
	43	125	サイクロン	炸裂
	51	150	エナジースティール	－
	56	175	エナジードレイン	－

種類	Lv	スキル	名称	発生する連携
短剣	62	200	ダンシングエッジ	切断
	68	225	シャークバイト	－
	71	230	エヴィサレーション	貫通
	ミ	－	ピリッククレオス	切断
片手剣	2	5	ファストブレード	切断
	11	30	バーニングブレード	溶解
	19	50	レッドロータス ※2	溶解
	28	75	フラットブレード	核熱
	37	100	シャインブレード	切断
	46	125	セラフブレード ※2	切断
	53	150	サークルブレード	分解
	59	175	スピリッツウィズイン	－
	70	200	ボーパルブレード ※2	切断

※1 サポ「モか」時のみ使用可能　※2 サポ「戦ナ暗青」時のみ使用可能

◇能力考察5◇ 踊り子2人で回復役不要

踊り子の回復能力は高く、パーティの回復役として立ち回ることができる。回復によって生じる敵対心の増加の影響で1人では難しいが、パーティに踊り子が2人いれば白魔道士がいなくても平気なほどだ。ただし、注意しておきたいのが「ケアルワルツ」などの「ワルツモード」は瞬間で発動すること。途中で止めることはできないので、事前に回復する対象を決めておき、同じPCを回復しないように。

◆踊り子パーティの戦い方



戦闘を始める前に、誰を回復するか決めておこう。そして、忘れがちなのがこの時点では踊り子のTPが溜まっていないこと。まずは周囲にいる弱めの敵でTPを溜めてから、レベル上げで対象となる「とても強そうな相手」と戦うのだ。あとは「ステップ」を使いわけて、適時「ケアルワルツ」で回復すればOK。

◇メリットポイント◇ 「R.フラリッシュ効果」と「ヘイストサンバ効果」が有益

まずは「R.フラリッシュ」と「ヘイストサンバ効果」から強化しよう。前者は1段階の強化につきTP変換量が3ずつ増加する。5段階強化時にFM5を変換するとTPが75も溜まるのだ。使用回数の多いアビリティなので優先して強化したい。後者の「ヘイストサンバ効果」は攻撃回数が増えて、TPを溜めやすくなる。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★	HP／MP	HP上限
★★	ステータス	STR
★★★	戦闘スキル	短剣スキル
★★★		回避スキル
★★	その他	クリティカルヒット率
★		被クリティカルヒット率

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★	ステップ命中率	+3
★★★	ヘイストサンバ効果	+1
★★★	R.フラリッシュ効果	+3
★	B.フラリッシュ効果	※

※ 能力値1で命中率を+2、攻撃力を+1%、クリティカルヒット確率を+1%アップ

SCH SCHOLAR

学者

古の戦術魔道大典「グリモア」に精通しており、戦況に応じて2つの魔法大系を使いわけ る魔道士。アビリティを併用することで魔法を効果的に使えるのが特徴だ。

取得クエスト

1. エルディーム古墳〔S〕J−8にいるErleneと話す
2. Erleneに「ベラム」12個を渡す
3. 「魔力の泉」「連続魔」「アストラルフロウ」「アジュールロー」のどれかの効果時間中にErleneと話す



特徴 白・黒魔法を使いこなす魔道士

学者は白魔法と黒魔法の両方を習得するだけでなく、数多くのアビリティを使えるようになる。これを魔法と併用することで、特定の魔法を範囲化したり、詠唱時間を短縮するといった使い方ができるのだ。また、「白のグリモア」と「黒のグリモア」により、それぞれ白魔法と黒魔法の消費MP減少や詠唱時間の短縮などの恩恵を受けられるのも魅力。



◀「白のグリモア」中は黒魔法の消費MPが増え、詠唱時間が長くなってしまう。反対も同様だ。

装備品 グリモアに合った装備品を準備

学者は白魔法と黒魔法のどちらを使うかにより、それぞれに対応した「白のグリモア」と「黒のグリモア」を切り替えながら戦うことになる。魔法の種類ごとに有効なステータスは異なるので、INTとMNDの両方を強化できるように装備品を変えていくといい。また、どちらの場合もMPやヒーリングMPを増やす装備品は有効なので、準備しておきたい。

◆装備の指針

- INTを上げられる装備品
- MNDを上げられる装備品
- MPを上げられる装備品
- ヒーリングMPを上げられる装備
- 強化・弱体・精霊魔法スキルを上げられる装備品

サポートジョブ 魔道士のサポートジョブが最適

戦闘で各種魔法を使いつづける学者のサポートジョブには、最大MPを強化できる魔道士系のジョブを選ぶといい。特に使える魔法の種類が増え、「魔法攻撃力アップ」の効果も得られる赤魔道士は優秀だ。

また、右記で紹介している2つのジョブ以外に、「女神の印」を使用できる白魔道士も相性がいい。基本的にこれら3つのジョブがあれば万全。



▲「女神の印」と「意気昂然の章」の効果は同時に得られる。これにより、ケアル系の魔法の回復量をさらに増やすことができるのだ。

赤魔道士 範囲化できる魔法が魅力的

「エンブリザド」などのエン系魔法を範囲で使うことにより、前衛の攻撃に追加ダメージを付与することができる。そのほか、「ファランクス」や「ストンスキン」も範囲化できるので、防御面でも使える魔法がそろっている。「ファストキャスト」で詠唱短縮などの効果が得られるのも魅力的だ。

黒魔道士 「精霊の印」が強力

黒魔道士はジョブ特性の「魔法攻撃力アップ」をレベル10と30で習得するので、精霊魔法をメインに使いたいときに有効。また、「精霊の印」は「スリプル」など、魔法をレジストされたくない局面で活躍する。ただし、「ストンスキン」などが使えないので、防御面で不安が残るのが欠点。

◆ステータス適性

HP	MP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR
E	D	F	D	E	D	B	D	C

◆スキル適性

種類	スキル名	適性	WS使用制限 EX	SP	EV	レ	ミ
武器	格闘	–	–	–	–	–	–
武器	短剣	D	○	–	–	–	–
武器	片手剣	–	–	–	–	–	–
武器	両手剣	–	–	–	–	–	–
武器	片手斧	–	–	–	–	–	–
武器	両手斧	–	–	–	–	–	–
武器	両手鎌	–	–	–	–	–	–
武器	両手槍	–	–	–	–	–	–
武器	片手刀	–	–	–	–	–	–
武器	両手刀	–	–	–	–	–	–
武器	片手棍	C+	–	–	○	–	–
武器	両手棍	C+	–	–	○	–	○
武器	弓術	–	–	–	–	–	–
武器	射撃	–	–	–	–	–	–
武器	投てき	D	–	–	–	–	–

種類	スキル名	適性
防御	ガード	–
防御	回避	E
防御	盾	–
防御	受け流し	E
魔法	神聖魔法	D
魔法	回復魔法	D
魔法	強化魔法	D
魔法	弱体魔法	D
魔法	精霊魔法	D
魔法	暗黒魔法	D
魔法	召喚魔法	–
魔法	青魔法	–
魔法	忍術	–
魔法	歌唱	–
魔法	弦楽器	–
魔法	管楽器	–

◆おもな習得WS(詳細はP.372参照)

武器	Lv	スキル	名称	効果
両手棍	1	5	ヘヴィスイング	1回攻撃
両手棍	14	40	ロッククラッシャー	必中、土属性
両手棍	25	70	アースクラッシャー ※	必中、範囲、土属性
両手棍	35	100	スターバースト	必中、光属性or闇属性
両手棍	52	150	サンバースト ※	必中、光属性or闇属性
両手棍	57	175	シェルクラッシャー	追加効果:防御力ダウン
両手棍	64	200	フルスイング	1回攻撃
両手棍	70	215	スピリットテーカー	与ダメージをMPに変換
両手棍	75	230	レトリビューション	1回攻撃
両手棍	ミ	–	オムニシエンス	闇属性

※ サポ「戦モ白ナ」時のみ使用可能

◆ジョブアビリティ・ジョブ特性リスト

Lv	分類	名称	効果	効果時間	使用間隔
1	SP	連環計	効果時間内、白魔法、黒魔法ともに特化し、Chargeを消費しないで戦術魔道書を発動することができる	1分	2時間
10	特性	レジストサイレス①	静寂に対して、少し耐性を得る	常時	–
10	アビ	白のグリモア	白魔法に特化し、代わりに黒魔法が使いにくくなる。神聖/回復/強化/弱体魔法スキルにボーナス	2時間	1分
10	アビ	黒のグリモア	黒魔法に特化し、代わりに白魔法が使いにくくなる。弱体/精霊/暗黒魔法スキルにボーナス	2時間	1分
10	アビ	戦術魔道書	魔法を効果的に使う	–	–
20	特性	クリアマインド①	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が3上昇し、2回目以降のMP回復量が1ずつ増える	常時	–
25	特性	コンサーブMP	魔法の消費量が少なくなるときがある	常時	–
30	特性	MPmaxアップ	MPが10上昇する	常時	–
35	アビ	机上演習	HPを減らしながらMPを蓄積する。上限に達するかHPが減りすぎると蓄積終了。再発動でMPが回復する	2時間	30秒
35	特性	クリアマインド②	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が6上昇し、2回目以降のMP回復量が1ずつ増える	常時	–
40	特性	レジストサイレス②	静寂に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–
50	特性	クリアマインド③	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が9上昇し、2回目以降のMP回復量が2ずつ増える	常時	–
65	アビ	以逸待労の計	標的にかかっている計略のスリップダメージがアップし、効果時間半減	–	10分
65	特性	クリアマインド④	ヒーリング時のMP回復量が増加。1回目のMP回復量が12上昇し、2回目以降のMP回復量が2ずつ増える	常時	–
70	特性	レジストサイレス③	静寂に対して、少し耐性を得る(効果アップ)	常時	–

◆「白のグリモア」時に使えるアビリティ

Lv	名称	効果	効果時間	Charge
10	白の補遺	「白のグリモア」中に限り、使用可能な白魔法が増える	※	1
10	簡素清貧の章	次に唱える白魔法の消費MPを半減	1分	1
25	電光石火の章	次に唱える白魔法の詠唱時間、再詠唱時間を半減	1分	1
40	女神降臨の章	次に唱えるパーティメンバーを対象とした強化、および回復系の白魔法の効果を範囲にする。ただし消費MP2倍、再詠唱時間2倍	1分	1
55	意気昂然の章	次に唱える白魔法の回復量もしくはダメージを50%アップ	1分	1

※「黒のグリモア」を使用するまで効果が残る

◆「黒のグリモア」時に使えるアビリティ

Lv	名称	効果	効果時間	Charge
10	勤倹小心の章	次に唱える黒魔法の消費MPを半減	1分	1
25	疾風迅雷の章	次に唱える黒魔法の詠唱時間、再詠唱時間を半減	1分	1
30	黒の補遺	「黒のグリモア」中に限り、使用可能な黒魔法が増える	※	1
40	精霊光来の章	次に唱える敵を対象とした弱体、および暗黒系の黒魔法の効果を範囲にする。ただし消費MP2倍、再詠唱時間2倍	1分	1
55	気炎万丈の章	次に唱える黒魔法のダメージを20%アップ	1分	1

※「白のグリモア」を使用するまで効果が残る

◆習得魔法一覧(詳細はP.361参照)

Lv	名称	補遺	MP	効果
4	ストーン	–	9	土属性のダメージ
5	ケアル	–	8	HPを回復
8	ウォータ	–	13	水属性のダメージ
10	プロテス	–	9	防御力アップ
10	ポイゾナ	白	8	毒、猛毒を治す
12	エアロ	–	18	風属性のダメージ
12	パラナ	白	12	麻痺を治す
15	デオード	–	10	臭いを消す
16	ファイア	–	24	火属性のダメージ
17	ケアルII	–	24	HPを回復
17	ブライナ	白	16	暗闇を治す
18	リジェネ	–	15	HPを徐々に回復
20	シェル	–	18	魔法防御力アップ
20	スニーク	–	12	足音を消す
20	ブリザド	–	30	氷属性のダメージ
21	ドレイン	–	21	HPを吸収する
22	サイレナ	白	24	静寂、沈黙を治す
24	サンダー	–	37	雷属性のダメージ
25	インビジ	–	15	姿を消す
30	ケアルIII	–	46	HPを回復
30	ストーンII	–	43	土属性のダメージ
30	スリプル	黒	19	睡眠状態にする
30	プロテスII	–	28	防御力アップ
32	カーズナ	白	30	呪い、呪詛、死の宣告を治す
32	ディスペル	黒	25	強化効果を1つ消し去る
34	ウォータII	–	51	水属性のダメージ
35	レイズ	–	150	戦闘不能を回復
36	アスピル	–	10	MPを吸収
37	リジェネII	–	36	HPを徐々に回復
38	エアロII	–	59	風属性のダメージ
39	イレース	白	18	弱体効果を1つ取り除く
40	シェルII	–	37	魔法防御力アップ
40	リレイズ	白	150	戦闘不能時にレイズの効果
41	砂塵の陣	–	30	天候を砂塵にする
42	ファイアII	–	68	火属性のダメージ
43	豪雨の陣	–	30	天候を雨にする
45	烈風の陣	–	30	天候を風にする
46	ウィルナ	白	48	病気、悪疫を治す
46	ブリザドII	–	77	氷属性のダメージ
46	虚誘掩殺の策	–	30	天候の属性の魔法命中率アップ
47	熱波の陣	–	30	天候を熱波にする
49	吹雪の陣	–	30	天候を雪にする
50	ストナ	白	40	石化を治す
50	プロテスIII	–	46	防御力アップ
51	サンダーII	–	86	雷属性のダメージ
51	疾雷の陣	–	30	天候を雷にする
53	妖霧の陣	–	30	天候を妖霧にする
54	ストーンIII	–	92	土属性のダメージ
55	極光の陣	–	30	天候をオーロラにする
55	ケアルIV	–	88	HPを回復
57	ウォータIII	–	98	水属性のダメージ
60	エアロIII	–	106	風属性のダメージ
60	シェルIII	–	56	魔法防御力アップ
61	土門の計	–	87	土属性のスリップダメージ
63	ファイアIII	–	113	火属性のダメージ
63	水門の計	–	87	水属性のスリップダメージ
65	スリプルII	黒	29	睡眠状態にする
65	風門の計	–	87	風属性のスリップダメージ
66	ブリザドIII	–	120	氷属性のダメージ
66	プロテスIV	–	65	防御力アップ
67	火門の計	–	87	火属性のスリップダメージ
69	サンダーIII	–	128	雷属性のダメージ
69	氷門の計	–	87	氷属性のスリップダメージ
70	ストーンIV	黒	138	土属性のダメージ
70	レイズII	白	200	戦闘不能を回復
71	ウォータIV	黒	144	水属性のダメージ
71	シェルIV	–	75	魔法防御力アップ
71	雷門の計	–	87	雷属性のスリップダメージ
72	エアロIV	黒	150	風属性のダメージ
73	ファイアIV	黒	157	火属性のダメージ
73	闇門の計	–	87	闇属性のスリップダメージ
74	ブリザドIV	黒	164	氷属性のダメージ
75	サンダーIV	黒	171	雷属性のダメージ
75	リレイズII	白	175	戦闘不能時にレイズIIの効果
75	光門の計	–	87	光属性のスリップダメージ

戦い方　パーティ編成により立ち回りを変えよう

パーティでの戦いにおいては、編成により白魔法と黒魔法のどちらを中心に使うかを決めおくと動きやすい。白魔道士などの回復役がパーティにいない場合は「白のグリモア」メインで、アタッカー役が必要な場合は「黒のグリモア」メインで戦うといい。

また、「戦術魔道書」は魔法をうまく運用するために必要不可欠なアビリティだ。これを使って戦況を有利に運ぼう。



◀「白のグリモア」時に発動できる「白の補遺」を使えば、状態異常の回復もできるようになる。

◆戦い方の一例

釣り

味方への強化魔法を使う
釣り役が敵を釣ってきたら、「女神光臨の章」が使える場合は範囲化したエン系魔法や「ストンスキン」などで味方を強化しておくといい。ただし、これらの魔法はかかった人数に応じて敵対心が上昇する。盾役の「挑発」使用直後など、タイミングを見ながら使っていこう。

序盤

次は弱体魔法を使う
味方への強化がすんだら、弱体魔法を唱えていこう。「白のグリモア」か「黒のグリモア」発動時には、赤魔道士に次いで弱体魔法スキルが高くなるため、レジストされにくい。ただし、学者自身は弱体魔法を一切習得できないため、サポートジョブで習得ずみのものを使うこと。

中盤

状況に応じて回復または攻撃
戦闘中はパーティで求められた役割に応じて、回復魔法か精霊魔法のどちらかを使っていこう。ただし、緊急時は「黒のグリモア」中でも回復魔法を使うなど、臨機応変に動けるようになりたい。

終盤

MPを回復させる
「机上演習」でMP蓄積中の場合は、「机上演習」を使ってMPを回復してからヒーリングをすること。ヒーリング終了後は再度「机上演習」を使おう。

「連環計」の効果

学者が最初から覚えてる「連環計」は、白魔法と黒魔法の消費MPや詠唱時間が軽減されるほか、すべての魔法スキルが上昇する。また、「戦術魔道書」のCharge数が最大まで回復し、効果時間内はChargeを消費せずに「戦術魔道書」が使えるのだ。ただし、MPは回復しないので、ある程度のMPがないと効果を十分に発揮できない。



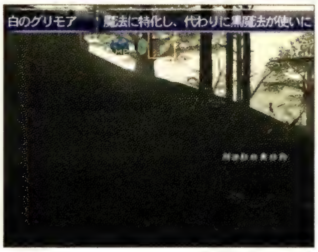
▲「連環計」が真価を発揮するのは、「戦術魔道書」を習得するレベル10からとなる。使える「戦術魔道書」の種類が多ければ大きな効果が得られるのだ。

ヒーリングMPを上げられる食事を使おう

多数の魔法を使う学者は、MP消費量も多くなりがち。MPを回復する時間を短縮するためにも、食事はヒーリング時のMP回復量を増やす「ジンジャークッキー」などのクッキー系か「メロンパイ+1」といったパイ系のHQ品を使おう。なお、パイ系を選んだときは最大MPも増やせるので、資金に余裕がある場合はこちらを選ぶといい。

Lv10～「白のグリモア」「黒のグリモア」が使用可能に

白魔法と黒魔法を効果的に使えるようになる「白のグリモア」と「黒のグリモア」は、レベル10で習得。さまざまなメリットがあるこのアビリティだが、反面デメリットも存在する。どちらのアビリティも使用間隔は1分でひんぱんに切り替えることはできないので注意が必要だ。なお、グリモアの効果は、エリアチェンジしたり、戦闘不能になると消える。



◀「白のグリモア」と「黒のグリモア」の効果は、手動で切ることはできないので覚えておこう。

◆各グリモアの特徴

特徴	白のグリモア	黒のグリモア
メリット	神聖・回復・強化・弱体魔法スキルアップ (DからB+になる) 白魔法の詠唱時間、再詠唱時間、消費MPが−10%	弱体・精霊・暗黒魔法スキルアップ (DからB+になる) 黒魔法の詠唱時間、再詠唱時間、消費MPが−10%
デメリット	黒魔法の詠唱時間、再詠唱時間、消費MPが+20%	白魔法の詠唱時間、再詠唱時間、消費MPが+20%

Lv10～「戦術魔法書」が解禁

「戦術魔道書」には、それぞれ消費MP半減、詠唱・再詠唱時間短縮、範囲化、威力アップ、使用可能な魔法の増加、というアビリティがあり、それらは一定のレベルに達すると自動的に習得する。ちなみに、グリモアごとにアビリティ名は違うが効果は変わらない。また、Chargeがなくなるまで連続で使用可能だ。



◀「戦術魔道書」のChargeは、両方のグリモアで共有している。計画的に使おう。

◆レベルによるCharge数の上限と回復時間

Lv	Charge数	回復時間
10	1	4分
30	2	2分
50	3	1分20秒
70	4	1分

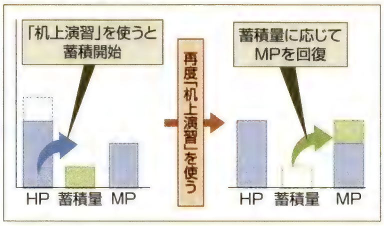


▶Chargeの上限はレベルと共に増え、全回復にかかる時間は4分となる。

Lv35～ 「机上演習」でMPの回復が可能に

レベル35で習得する「机上演習」には、HPを徐々に減らしつつMPとして蓄積する効果がある。蓄積できるMPの上限値はHP上限の25％までとなり、蓄積したMPは「机上演習」を再度使うことでMPを回復できるのだ。ちなみに、「机上演習」の効果中は、「リフレシュ」や一部のドリンクで得られるリフレシュ効果が無効になるので注意。

◆「机上演習」の仕組み



「机上演習」の特殊な使い方

「机上演習」でMPを蓄積中は、徐々にHPが減る特性上、そのままではヒーリングすることができない。ただし、「ストンスキン」で減少するHPを吸収すればヒーリングできるうえに、この特性を利用することで「毒薬」代わりとして使えるのだ。普段は「ストンスキン」を使っておき、睡眠状態になったら「ストンスキン」を手動で切るといい。

ただし、MPの蓄積が完了している場合は無効なので、こまめにMPに変換しておくこと。

Lv40～ 魔法の範囲化が可能に

レベル40で「女神降臨の章」と「精霊光来の章」を習得すると、魔法の範囲化が可能になり、いよいよほかの魔道士とは違った動きができるようになる。範囲化できる魔法は決まっており、それらの魔法はP.160の能力考察1にまとめてあるので参照してほしい。なお、魔法を範囲化すると消費MP、詠唱時間、再詠唱時間が2倍になるので覚えておこう。



◀「女神降臨の章」のペナルティーは、「簡素清貧の章」と「電光石火の章」の効果で打ち消せる。

レベル帯ごとに有効なサポートジョブはコレだ！

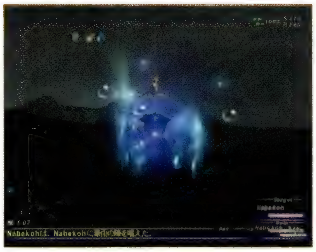
レベル20まではどのサポートジョブでも大差ないが、レベル20～40でアタッカー役なら「魔法攻撃力アップ」の特性がつくサポ黒、回復役ならサポ白がオススメ。レベル40以降はサポ赤でも「魔法攻撃力アップ」がつき、ひととおりの弱体魔法も使えるので、サポ赤もしくはサポ白にするといい。



◀レベル56～67までは、「ストンスキン」が唯一使えるサポ白が使いやすいだろう。

Lv41～ 「○○の陣」を使って魔法を有効活用

レベル41から「砂塵の陣」などの陣と呼ばれる魔法を習得していく。陣には対象となるパーティメンバーの天候を変える効果があり、「女神降臨の章」で範囲化も可能。天候と同じ属性の精霊魔法を使うとランダムで威力がアップするほか、レベル61から習得する「土門の計」などでは必ず威力がアップするので、ひんぱんに使う魔法に合わせて陣を使おう。



◀天候マークが1つの状態で、天候と同じ属性の陣を使った場合は、天候マーク2個ぶんの影響を受ける。

Lv55～ 魔法の威力をアップできる！

レベル55で習得する「意気昂然の章」と「気炎万丈の章」を使うことで、魔法の威力を上げることができる。「意気昂然の章」はケアル系魔法の回復量やバニシュ系魔法の威力が50％アップし、「気炎万丈の章」は精霊魔法や「土門の計」などの計略魔法のダメージが20％アップするのだ。そのほか「ディア」や「バイオ」使用時のダメージも増加するが、スリップダメージには影響しない。つまり、スリップダメージを増加できるのは計略魔法だけとなっている。

Lv61～ 「○○の計」を使おう

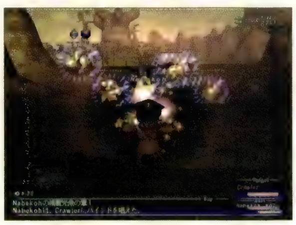
「土門の計」などの魔法は計略魔法と呼ばれ、与えたダメージがそのままスリップダメージとなる攻撃魔法だ。スリップダメージは10秒ごとに発生し、最大で90秒持続するが、レジストされると持続時間が短くなる。また、計略魔法は重ねがけできず、あとからかけたものが有効だ。計略魔法は曜日や天候の影響を必ず受け、天候などと同じ属性なら威力が上がるが、弱い属性だった場合は威力が下がる。なお、「以逸待労の計」は計略がかかっている敵にしか使えない。

教えて！ 学者の魅力



豊富なアビリティ・魔法でさまざまな立ち回りが可能

学者は実に多くのアビリティと魔法を習得します。これらを駆使することで、アタッカー役から回復役までさまざまな役割をこなせますよ。しかも、魔法を効果的に使うためのアビリティ「戦術魔道書」があるのも特徴の1つ。なかでも魔法の範囲化は学者の特権で、味方の強化に役立ちますね。ただし、多数のアビリティと魔法を使うため、戦闘中はかなり忙しいです。



◀学者は、白魔法と黒魔法の両方に精通していないと使いこなせないテクニカルなジョブです。

◆能力考察1◆ 範囲化できる魔法はコレだ!

「戦術魔道書」にあるアビリティのなかでよく使われるのが、「女神降臨の章」と「精霊光来の章」による魔法の範囲化だ。ここでは特定のサポートジョブ限定で使用可能になるものを含めて、学者が使えるすべての魔法から範囲化できるものを右表にまとめた。

特に注目したいのがサポ赤のとき限定で使えるエン系の魔法。「白のグリモア」発動時は赤魔道士と同じ強化魔法スキルになるので、高い追加ダメージを与えられる。また、状態異常回復魔法を範囲化することで、複数の味方の状態異常を一発で治せるのも便利だ。



◀「ストンスキン」や「ファランクス」を範囲化するのも、味方への強化として利用価値が高い。

◆範囲化できる白魔法

Lv	サポ	名称
5	ー	ケアル
10	赤5	バストン
10	ー	プロテス
10	ー	ポイゾナ
12	ー	パラナ
14	赤7	バスリプル
15	ー	デオード
17	ー	ケアルII
17	ー	ブライナ
18	赤9	バウォタ
18	ー	リジェネ
20	白10	アクアベール
20	ー	シェル
20	ー	スニーク
20	赤10	バポイゾン

Lv	サポ	名称
22	ー	サイレナ
24	赤12	アクアベール
24	赤12	バパライズ
25	ー	インビジ
26	赤13	バエアロ
30	ー	ケアルIII
30	ー	プロテスII
32	赤16	エンサンダー
32	ー	カーズナ
34	赤17	バファイ
36	赤18	エンストーン
36	赤18	バブライン
37	ー	リジェネII
38	白19	ブリンク
39	ー	イレース

Lv	サポ	名称
40	赤20	エンエアロ
40	ー	シェルII
41	ー	砂塵の陣
42	赤21	バブリザ
43	ー	豪雨の陣
44	赤22	エンブリザド
45	ー	烈風の陣
46	ー	ウィルナ
46	赤23	バサイレス
46	赤23	ブリンク
47	ー	熱波の陣
48	赤24	エンファイア
49	ー	吹雪の陣
50	ー	ストナ
50	赤25	バサンダ

Lv	サポ	名称
50	ー	プロテスIII
51	ー	疾雷の陣
53	ー	妖霧の陣
54	赤27	エンウォータ
55	ー	ケアルIV
55	ー	極光の陣
56	白28	ストンスキン
60	ー	シェルIII
66	ー	プロテスIV
66	赤33	ファランクス
68	赤34	ストンスキン
71	ー	シェルIV

◆範囲化できる黒魔法

Lv	サポ	名称
6	黒3	ポイズン
8	黒4	ブライン
10	赤5	ポイズン
12	暗6	ポイズン
14	黒7	バインド
16	赤8	ブライン
20	黒赤10	バイオ

Lv	サポ	名称
21	ー	ドレイン
22	赤11	バインド
30	ー	スリプル
30	暗15	バイオ
32	ー	ディスペル
36	ー	アスピル
40	暗20	バインド

Lv	サポ	名称
42	赤21	グラビデ
46	ー	虚誘撲殺の策
50	赤25	スリプル
60	暗30	スリプル
62	暗31	アブゾマイン
65	ー	スリプルII
66	暗33	アブゾカリス

Lv	サポ	名称
70	暗35	アブゾバイト
70	黒35	バイオII
72	赤36	バイオII
74	暗37	アブゾアジル
74	暗37	スタン

◆能力考察2◆ 使うグリモアによって装備を変えよう

基本的に白魔法を使う「白のグリモア」と、黒魔法を使う「黒のグリモア」では上げると有効なステータスは異なる。そのため、各グリモア使用時に装備変更も同時に行えるマクロを作っておくと、わざわざ装備変更をする手間を省くことができるのだ。



◀「スカラーボード」は「机上演習」の蓄積時間を短縮できるので、つねに装備しておくといい。

◆各グリモア別のマクロ設定例

「白のグリモア」使用時

◆マクロ設定例

/equip body エラントウプランド
/equip legs スカラーパンツ
/equip ring1 アクアリング
/ja 白のグリモア <me>

「白のグリモア」発動時は、白魔法に影響する神聖・回復・強化・弱体の魔法スキルを上げられる「スカラーパンツ」を必ず装備しておきたい。そのほかの部分は任意だが、胴に「エラントウプランド」、指輪に「アクアリング」などを装備してMNDを上げておくといいだろう。

「黒のグリモア」使用時

◆マクロ設定例

/equip body スカラーガウン
/equip legs ジェットサラウィル
/equip ring1 スノーリング
/ja 黒のグリモア <me>

「黒のグリモア」発動時は、黒魔法に影響する弱体・精霊・暗黒の各魔法スキルを上げられる「スカラーガウン」を必ず装備しておきたい。そのほかについては、首に「知徳の首鎖」、両脚に「ジェットサラウィル」、指輪に「スノーリング」などを装備してINTを上げておこう。

◆能力考察3◆ 「虚誘掩殺の策」の魔法命中率アップを検証

「虚誘掩殺の策」を使うと、天候と同属性の魔法命中率がアップする。格上の相手にこの効果を検証したところ、魔法の成功率に大きな差が出ることが判明した。効果時間も使用時の方が安定していたので、格上の敵が相手の場合は陣と共に使うといい。なお、再使用時間が3分と長めなので、「疾風迅雷の章」を使って短縮するといいだろう。

◆「虚誘掩殺の策」によるレジスト率の変化

- 敵の名称:Aura Weapon
- 使用した魔法:パライズ
- 敵のレベル:80~82
- 試行回数:100回
- 策ありの成功率:82% ※
- 策なしの成功率:62%

※ 成功率とは効果あり、ハーフレジスト、クォーターレジストを含めたもの

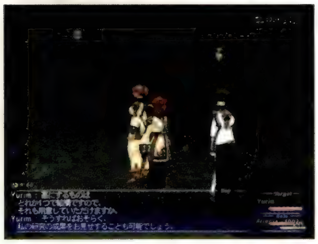


◀「虚誘掩殺の策」は、「精霊光来の章」で範囲化することが可能だ。魔道士の多いパーティで有効。

◇能力考察4◇ 天候を変えて一部の装備品の性能を引き出せる

装備品のなかには、特定の天候時のみ性能がアップするものがある。通常時は使いにくいこれらの装備品だが、学者が陣を使って天候を操作することで、つねにその効果を引き出すことができるようになるのだ。

このなかでオススメは、「土輪の帯」といった各属性に1種類ずつ用意されている腰装備。これらの装備品は、対応する属性の精霊魔法の威力を上げてくれるという優れものだ。ほかには、両足装備の「デザートブーツ」など、戦闘では使わず移動手段として利用できる変わった装備品も存在している。



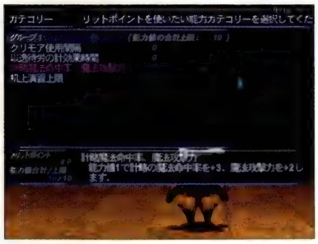
◀「土輪の帯」などを入手できるクエストは、タブナジア地下壕J−8にいるYuriから受けられる。

◆天候により性能が変わる装備品

天候	部位	Lv	名称	性能
砂塵	弓術	63	ファラオボウ	土属性天候：飛命+10 飛攻+15
	両手	58	サンドグローブⓇⒺ	土属性天候：回避+7
	両足	24	ウィングブーツ	土属性天候：防10
		62	デザートブーツ	土属性天候：移動速度+12%
	腰	71	土輪の帯ⓇⒺ	土曜日／土属性天候の力を常に受けられる
	背	62	デザートマント	土属性天候：VIT+2 AGI+2
雨	両手槍	53	五月雨槍	水属性天候：命中+10
	頭	41	レインハットⓇⒺ	水属性天候：リジェネ
		53	五月雨陣鉢	水属性天候：回避+8
	両手	43	五月雨手甲	水属性天候：命中+8
		58	氷雨手甲	水属性天候：命中+9
	両足	47	五月雨脚絆	水属性天候：回避+8
	腰	71	水輪の帯ⓇⒺ	水曜日／水属性天候の力を常に受けられる
風	腰	71	風輪の帯ⓇⒺ	風曜日／風属性天候の力を常に受けられる
熱波	腰	71	火輪の帯ⓇⒺ	火曜日／火属性天候の力を常に受けられる
雪	両手刀	56	雷切Ⓡ	雷：攻+10
	腰	71	氷輪の帯ⓇⒺ	氷曜日／氷属性天候の力を常に受けられる
雷	腰	71	雷輪の帯ⓇⒺ	雷曜日／雷属性天候の力を常に受けられる
妖霧	両手棍	75	ディアボロスポールⓇⒺ	闇属性天候：ドレインとアスピルの効果アップ
	首	70	ディアボロストルクⓇⒺ	闇属性天候：飛命−8 飛攻+8
	耳	65	ディアボロスピアスⓇⒺ	闇属性天候：命中−3 魔法命中率+2
	腰	71	闇輪の帯ⓇⒺ	闇曜日／闇属性天候の力を常に受けられる
オーロラ	腰	71	光輪の帯ⓇⒺ	光曜日／光属性天候の力を常に受けられる
全属性	両手棍	75	トゥプシマティⓇⒺ	天候と同属性の魔法：敵対心−20 命中+30 魔法命中率+10 魔法攻撃力アップ+20
	頭	75	サマナーホーンⓇⒺ	天候：召喚獣維持費−3

◇能力考察5◇ ステータスを強化して各種計略のダメージをアップ

「土門の計」を始めとする各種計略魔法は、基本的に精霊魔法と同じ扱いになっている。INTや魔法攻撃力を強化することによってダメージが増え、魔法命中率や精霊魔法スキルを強化することでレジスト率を減らすことができる。また、属性杖の効果も有効なので、全種類そろえておくといいだろう。



◀計略魔法の命中率と攻撃力は、グループ1の計略魔法命中率、魔法攻撃力で強化できる。

◆計略のダメージアップにオススメの装備品

部位	Lv	名称	効果
両手棍	51	アーススタッフ	土属性魔法命中率、ダメージアップ
	51	アイススタッフ	INT+4、氷属性魔法命中率、ダメージアップ
	51	ウィンドスタッフ	風属性魔法命中率、ダメージアップ
	51	ウォータスタッフ	水属性魔法命中率、ダメージアップ
	51	サンダースタッフ	雷属性魔法命中率、ダメージアップ
	51	ダークスタッフ	闇属性魔法命中率、ダメージアップ
	51	ファイアスタッフ	火属性魔法命中率、ダメージアップ
	51	ライトスタッフ	光属性魔法命中率、ダメージアップ
頭	72	イギトターバンⓇⒺ	魔法攻撃力アップ+2

部位	Lv	名称	効果
頭	72	エラントハット	INT+3
首	65	エレメンタルトルクⓇ	精霊魔法スキル+7
胴	72	イギトゴムレフⓇⒺ	魔法攻撃力アップ+5
	72	エラントウプランド	INT+10
両手	72	イギトゲージⓇⒺ	INT+5、魔法攻撃力アップ+2
	72	エラントカフス	INT+5
	73	ジーニーゲージ	精霊魔法スキル+8
両脚	72	エラントスロップス	INT+7
	72	ジェットサラウィル	INT+7
両足	72	イギトクラッコーⓇⒺ	INT+3、魔法攻撃力アップ+2
	75	ラストラムパンプスⓇⒺ	INT+3
背	71	レインボーケープ	INT+3
耳	47	モルダバイトピアスⓇⒺ	魔法攻撃力アップ+5
指	30	タマスリングⓇⒺ	INT+2～5
	72	ダイアリング	INT+4
	74	スノーリング	INT+5

◇メリットポイント◇ 各種スキルから上げていきたい

まずは使用ひん度の高い弱体魔法スキルと精霊魔法スキルから上げていこう。次に、グループ1の計略魔法命中率、魔法攻撃力と机上演習上限を上げるのが有効だが、計略魔法をあまり使わないなら、グリモア使用間隔でもいいだろう。余裕があれば、HP上限やMP上限、INT、敵対心ーも強化しておきたい。

◆ステータスの強化項目

オススメ度	カテゴリー	能力名
★★	HP／MP	HP上限
★★★		MP上限
★★	ステータス	INT
★★★	魔法スキル	弱体魔法スキル
★★★		精霊魔法スキル
★★	その他	敵対心ー

◆グループ1の強化項目

オススメ度	能力名	上昇値
★★	グリモア使用間隔	−2秒
★	以逸待労の計効果時間	+10%
★★★	計略魔法命中率、魔法攻撃力	魔法命中率+3、魔法攻撃力+2
★★★	机上演習上限	MP蓄積量の上限+10

ARTIFACT AND RELIC

ジョブ専用装備

代表的なジョブ専用装備のAFとレリック装束の2つ。これらはどれも性能が高く、ジョブのアビリティや能力を引き出すことができる。そのうえ、どちらも打ち直すことで性能をさらに高めることが可能だ。

AF AFの入手方法を知ろう

AFの種類は武器か魔法スクロールが1つ、防具が頭・胴・両手・両脚・両足の計6つ。このうち、武器か魔法スクロール、防具2つはAFクエストをクリアするごとに入手できる。このクエストは1から順番にクリアしていく必要があり、AFクエスト1はレベル40以上、AFクエスト2と3はレベル50以上、どれも該当ジョブで依頼者に話しかける必要があるのだ。

残りの防具はジョブによって入手方法が異なるので、右表を参照してほしい。ちなみに、クエストはレベル60前後の6人パーティで攻略可能な難易度になる。

◆AF入手の流れ

全ジョブ共通

AFクエスト1	ジョブレベルが40以上で発生。クリアすると武器などを入手する。
AFクエスト2	AFクエスト1クリア後、ジョブレベルが50以上で発生。クリアすると防具を入手する。
AFクエスト3	AFクエスト2クリア後に発生。クリアすると防具を入手する。

戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召

ボルグヘルツの失われた魔手	AFクエスト2発生後に受けられるクエスト。クリアするとAF防具の両手を入手。
Treasure Coffer	AFクエスト2発生後、該当ジョブで特定のエリアに出現するTreasure Cofferを開けると、AF防具を入手(合計2カ所)。

踊学

仕立て屋	AFクエスト2クリア後、仕立て屋&依頼人に材料を渡すと、AF防具を入手(合計3カ所)。ヴァナ・ディール時間で1日に1回制作可能。

青コか

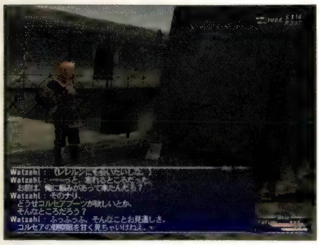
仕立て屋	AFクエスト3発生後、仕立て屋に材料と貨幣を渡すと、AF防具を入手(合計3カ所)。地球時間で1日に1回制作可能。

残りの部位は「ボルグヘルツの失われた魔手」とTreasure Coffer、仕立て屋から手に入れる

残る3つの防具は、ジョブによって入手方法が異なる。戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召の15ジョブは、「ボルグヘルツの失われた魔手」とTreasure Cofferから入手するのだ。どちらもTreasure Cofferを開けるのに鍵が必要になるので、右下表の敵から手に入れよう。

Treasure Cofferを開ける際、「ボルグヘルツの失われた魔手」は該当ジョブ以外で開けても「古びた小手」を取れるが、AFの防具が入ったTreasure Cofferは該当ジョブで開錠する必要があるので、よく確認してから開けること。

残りの青コか踊学は、仕立て屋に材料を渡すと地球時間の0時過ぎにもらえる。ただし、コルセアのみナシュモG-7のLeleroonから紹介状をもらう必要があるので注意。



◀青コかの仕立て屋に依頼できるのは、地球時間の1日につき1回。装備可能な防具から依頼しよう。

◆「ボルグヘルツの失われた魔手」の手順

1. ジュノ上層H-8のGuslamと話す
2. ジョブに対応するダンジョンのTreasure Cofferから「古びた小手」を入手する
3. ジュノ上層H-8のGuslamと話す
4. ジュノ下層J-7の天晶堂にいるYin Pocanakhuと話して、1000ギルを支払う(他ジョブでクリア済みの場合は不要)
5. ジュノ港H-8の免税店前の「???」を調べる
6. ズヴァール城外郭F-8のTorchを調べる
7. 出現したボム族のDark Sparkを倒す(敵が「自爆」しても倒したことになる)
8. 再度Torchを調べて「闇の炎」を入手
9. ジュノ港H-8の「???」を調べるとAFを入手

◆Treasure Cofferの鍵を落とすおもな敵

エリア	該当ジョブ	鍵を落とすおもな敵
イフリートの釜	忍竜	Dire Bat、Dodomeki、Old Opo-opo、Volcanicc Gas
ウガレピ寺院	侍召	Temple Bee、Tonberry Maledictor、Tonberry Pursuer
海蛇の岩窟	忍召	Blubber Eyes、Bog Sahagin、Marsh Sahagin、Rock Crab
エルディーム古墳	戦黒赤ナ暗	Haunt、Spriggan、Tomb Mage、Tomb Warrior
オズトロヤ城	赤シ暗吟	Yagudo Assassin、Yagudo Conducter、Yagudo Prelate
ガルレージュ要塞	モ白黒赤ナ獣狩	Fallen Mage、Fallen Major、Hellmine、Magic Jug、Wraith
クフタルの洞門	侍忍竜	Cave Worm、Deinonychus、Recluse Spider、Robber Crab
クロウラーの巣	戦モ白獣吟狩	Crawler Hunter、Helm Bettle、Knight Crawler
修道窟	黒シ暗狩	Orcish Champion、Orcish Dragoon、Orcish Farkiller
ズヴァール城外郭	戦シナ吟	Ahriman、Abyssal Demon、Arch Demon、Doom Demon
トライマライ水路	召	Bouncing Ball、Dire Bat、Doom Mage、Starmite
ベドー	モ白ナ獣	Ancient Quadav、Darksteel Quadav、Platinum Quadav
ボヤーダ樹	忍竜	Bark Spider、Knight Crawler、Mourioche、Robber Crab
流砂洞	侍竜	Antican Hastatus、Helm Bettle、Sand Spider、Sand Eater

◆仕立て屋&依頼人に渡す材料

青魔道士			
仕立て屋	Lathuya(アトルガン白門F−8)		
部位	メガスジュバ(胴)	メガスバズバンド(両手)	メガスシャルワー(両脚)
必要な材料	ビロード(裁縫目録)	プラチナ板(彫金印可)	ゴールドの鎖(彫金目録)
	合成獣の血(錬金術材)	ビロード(裁縫目録)	ビロード(裁縫目録)
	カラクールの織物(裁縫目録)	カラクールなめし革(革細工見習)	フランの肉(フラン族から入手)
	アトルガン絹布(裁縫目録)	猛毒薬(錬金術印可)	アトルガン絹布(裁縫目録)
	アトルガン霊銀貨4枚	アトルガン霊銀貨2枚	アトルガン霊銀貨2枚

コルセア			
仕立て屋	Raqtibahl(サンドリア港G−8)	Door:House(ウィンダス水の区南側E−7)	Door:House(バストゥーク鉱山区I−7)
部位	コルセアフラック(胴)	コルセアガントリー(両手)	コルセアブーツ(両足)
必要な材料	ゴールドの鎖(彫金目録)	金糸(裁縫目録)	ミスリル板(彫金名取)
	ビロード(裁縫目録)	カラクールなめし革(革細工見習)	カラクールなめし革(革細工見習)
	赤草布(裁縫見習)	赤草布(裁縫見習)	ウルフフェルト(裁縫高弟)
	草帆布(裁縫印可)	ワモーラ糸(裁縫皆伝)	野牛の鞣革(革細工目録)
	アトルガン黄金貨1枚	アトルガン霊銀貨4枚	アトルガン霊銀貨4枚

からくり士			
仕立て屋	Dhima Polevhia(アトルガン白門J−8)		
部位	パペトリトベ(胴)	パペトリダスタナ(両手)	パペトリバブーシュ(両足)
必要な材料	ワモーラクロス(裁縫皆伝)	ワモーラクロス(裁縫皆伝)	ワモーラクロス(裁縫皆伝)
	ルビー(彫金見習)	虹糸(裁縫高弟)	ルビー(彫金見習)
	モブリン織物(裁縫徒弟)	マーリドのなめし革(革細工高弟)	マーリドのなめし革(革細工高弟)
	緋麻布(裁縫目録)	プラチナ板(彫金印可)	プラチナ板(彫金印可)
	アトルガン黄金貨1枚	アトルガン霊銀貨1枚	アトルガン霊銀貨2枚

踊り子			
仕立て屋	Olgald(ジュノ上層G−7)と会話後、Matthias(バストゥーク商業区J−9)に依頼		
部位	ダンサーティアラ(頭)	ダンサーバングル(両手)	ダンサートーシュー(両足)
必要な材料	アトルガン絹布(裁縫目録)	カラクール織物(裁縫目録)	ワモーラクロス(裁縫皆伝)
	ウルフフェルト(裁縫高弟)	虹布(裁縫目録)	モブリン織物(裁縫徒弟)
	シルバーブロケード(裁縫高弟)	レインボービロード(裁縫高弟)	ゴールドブロケード(裁縫皆伝)

学者			
依頼人	Loussaire(バストゥーク商業区〔S〕G−10)		
部位	スカラーガウン(胴)	スカラーパンツ(両脚)	スカラーローファー(両脚)
必要な材料	グロウベルグの角岩のサンプル(グロウベルグ〔S〕D−8にある、Indescript Markingsを風か暴風のときに調べる)	スラッグの粘液(パシュハウ沼〔S〕北側全域にある、Indescript Markingsを晴れ天候のときに調べる)	ラフレシアの唾液(カルゴナルゴ城砦〔S〕MAP1全域にある、Indescript Markingsを調べる)
	ベイストのフン(パシュハウ沼〔S〕南側全域にある、Indescript Markingsを晴れのときに調べる)	ジンの残り火(ブンカール浦〔S〕D−11に出現する、Indescript Markingsを風か暴風のときに調べる)	ドロガロガの背骨の粉(メリファト山地〔S〕E−7にある、Indescript Markingsを日中の晴れのときに調べる)

TIPS AFやレリック装束は保管可能

AFの防具5つとレリック装束(P.164)は、5つセットでNPCに保管することができる。複数のジョブのAFをもっていると鞄や金庫を圧迫するので、装備保管用のNPCに預けるといい。

◇AF打ち直し◇ リンバスで得られる素材でAFを打ち直す!

ジュノ港I−8にいるSagheeraにAFとそれに対応した3つの素材、「獣人古銭」をトレードするとAFを打ち直せる。素材のうち2つは、テメナスとアポリオンと呼ばれるエリアで入手できる希少品。ⓇⒺであるため仲間と協力して手に入れる必要があるが、打ち直せばAFの性能が飛躍的にアップする。素材を集められたら、すぐに強化するといい。

◆AF打ち直しの手順

プロマシアMの第7章までクリアしている
▼
必要な枚数の「獣人古銭」をSagheeraに渡す
▼
打ち直したいAFと各種素材をSagheeraに渡す
▼
コンクェストの集計をまたぐ
▼
Sagheeraに話しかけると打ち直されたAFを入手(元のAFは消失する)



◀打ち直すと装備レベルがすべて74になり、性能が上がるものもあれば、耐性などが消失するものもある。

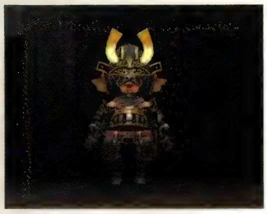
◆AF打ち直し用素材とリンバスの対応表(素材が出現する可能性があるもののみ○をつけている)

テメナス	層	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
北塔	1		○	○	○		○	○				○		○	○	○		○			○
	2	○	○	○	○		○	○						○		○	○				
	3		○	○	○		○					○			○			○			
	4	○		○	○		○	○	○	○				○	○	○		○			
	5		○		○		○	○						○	○					○	
	6	○	○	○	○			○				○		○	○						○
	7		○	○			○							○	○						○
東塔	1				○			○	○	○		○							○	○	
	2				○	○		○	○		○	○	○		○				○		
	3						○	○	○	○		○	○						○		
	4				○	○	○	○	○	○	○	○			○			○	○		
	5				○	○	○	○	○	○			○		○					○	
	6				○	○	○	○	○	○	○	○			○					○	
	7				○			○	○	○		○							○		
西塔	1	○	○	○		○					○		○			○	○				
	2	○	○	○		○			○	○	○		○				○		○		
	3	○		○					○	○	○		○	○			○				
	4	○	○			○			○	○			○	○		○			○		
	5	○	○	○		○					○					○	○				○
	6		○			○			○		○		○	○		○					
	7	○				○			○		○		○			○	○				
中央塔地下1階	1																				
中央塔1階	1	○				○					○		○			○	○				
中央塔2階	1				○			○	○	○		○		○					○		
中央塔3階	1		○	○			○							○	○		○	○			
中央塔4階	1		○	○		○							○	○		○	○		○		○

アポリオン	層	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
NE	1		○	○		○	○	○		○			○						○		○
	2		○		○	○	○	○							○		○		○		
	3	○	○			○	○			○	○					○	○	○			
	4	○			○				○		○	○		○		○					
	5																				
SE	1	○				○	○	○	○		○	○		○		○		○		○	
	2		○					○	○	○	○	○		○		○		○	○		○
	3	○	○				○		○		○	○		○				○	○		
	4	○		○	○								○		○		○				○
NW	1	○		○	○						○		○		○		○				○
	2								○	○	○	○		○	○	○		○			
	3		○			○	○	○		○				○					○		
	4			○	○	○		○			○		○	○	○	○	○	○	○		
	5	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
SW	1	○		○	○				○		○		○		○						
	2				○						○	○	○	○		○		○		○	
	3	○		○	○								○	○	○		○				
	4		○			○	○	○		○									○	○	
CS	1																				
CN	1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○		○	○

レリック装束　デュナミスの敵が落とす水晶大戦時の防具

漆黒の闇に閉ざされ、凶暴な敵が徘徊する異世界デュナミス。そこに出現する敵を倒すと、レリック装束と呼ばれる伝説の防具を落とすことがある。最大64人で挑戦するコンテンツなので、同じ目的の仲間を募って攻略するのが基本だ。なお、エリアによって出現する部位が異なるため、右表で確認してほしい。



◀高級感漂うレリック装束。これを入手することが、大きな目標となるはずだ。

◆レリック装束とデュナミスの対応表（踊り子の入手方法はP.183、学者の入手方法はP.184を参照）

デュナミス	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か
サンドリア	両足	両脚	頭	―	両足	―	両手	―	両脚	頭	両脚	―	両脚	両足	両足	両手	両脚	両足
バストゥーク	―	両足	―	両脚	両手	胴	頭	両足	胴	両手	―	両手	―	両脚	両手	両脚	両足	―
ウィンダス	頭	―	両足	両手	―	頭	両足	両手	頭	―	両手	両脚	頭	―	両脚	両足	―	両手
ジュノ	両手	両手	両脚	両足	両脚	両足	―	両脚	―	両足	頭	両足	両足	両手	―	―	両手	両脚
ボスディン	両脚	胴	胴	胴	胴	両脚	両脚	胴	両足	胴	両足	胴	胴	胴	胴	胴	胴	胴
ザルカバード	胴	頭	両手	頭	頭	両手	胴	頭	両手	両脚	胴	頭	両手	頭	頭	頭	頭	頭
バルクルム	両足	両足	両足	両足	両足	頭	両足	両足	頭	両足	両手	両足	両脚	両脚	両脚	不明	不明	両脚
	腰	―	腰	腰	―	背	背	―	腰	背	―	腰	腰	―	背	背	腰	―
クフィム	頭	両手	両脚	両脚	両脚	両足	頭	両脚	両脚	両手	頭	両手	頭	両手	両足	両手	両脚	両手
	―	背	腰	―	腰	背	―	背	腰	―	腰	腰	―	腰	背	―	腰	背
ブブリム	両手	両脚	頭	両手	両手	胴	両手	両手	胴	頭	両脚	両脚	両足	両足	両手	両脚	不明	両足
	腰	背	―	腰	腰	―	背	背	―	背	腰	―	腰	腰	―	背	―	背
タブナジア	胴	頭	胴	頭	頭	両手	胴	頭	両手	胴	胴	頭	胴	頭	頭	頭	頭	頭
	両脚	胴	両手	胴	胴	両脚	両脚	胴	両足	両脚	両足	胴	両手	胴	胴	胴	胴	胴

レリック装束打ち直し　壊れたレリック装束を修復すると性能アップ！

AFを打ち直せるように、レリック装束も打ち直すことができる。デュナミス－バルクルム、ブブリム、クフィム、タブナジアに出現する敵から壊れたレリックを入手し、それと必要な素材をジュノ港I－8のSagheeraにトレードすればOKだ。元々高性能なレリック装束を打ち直すので、その性能は極めて高い。そのジョブ最終装備の1つといえる。

◆レリック装束打ち直しの手順

プロマシアMを第7章までクリアしている

▼

Sagheeraに壊れたレリック＋
それと同じ部位のレリック装備＋素材＋貨幣を渡す

▼

コンクェストの集計をまたぐ

▼

Sagheeraに話しかけると、
打ち直されたレリック装束を入手



◀レリック装束の装備レベルはレベル71～75となっており、打ち直すとすべて75に変化する。

◆打ち直し用の合成素材レシピ

名称	合成スキル	クリスタル	素材
イエロームートン	革細工高弟／錬金術下級職人	闇	ウィンダス茶葉＋雄羊の毛皮＋オーピメント×2＋蒸留水
伊予札	鍛冶目録	風	ダーク板×2
ウルフフェルト	裁縫高弟	炎	羊毛×3＋有翼獅子のたてがみ＋狼毛×3＋蒸留水
エーテルコットン	錬金術師範	水	乾燥マージョラム×3＋木綿布＋アーリマンの翼＋トレントの球根＋蒸留水
エーテルホリー	錬金術師範	水	乾燥マージョラム×3＋ホリー材＋アーリマンの翼＋トレントの球根＋蒸留水
エーテルレザー	錬金術師範	水	乾燥マージョラム×3＋雄羊のなめし革＋アーリマンの翼＋トレントの球根＋蒸留水
オイルクロス	裁縫高弟／錬金術名取	土	絹糸＋金糸＋亜麻仁油×3＋ワモーラ糸
大羊のシャミ革	革細工印可／錬金術名取	闇	大羊の毛皮＋ウィンダス茶葉＋ミニクロット＋蒸留水
雄羊の撓革	※1	土	雄羊のなめし革＋にかわ＋蒸留水
雄羊のなめし革	革細工下級職人	闇	ウィンダス茶葉＋雄羊の毛皮＋蒸留水
オピンニクの革	革細工高弟	闇	ウィンダス茶葉＋オピンニクの毛皮＋蒸留水
カトブレパスの革	革細工目録	闇	ウィンダス茶葉＋カトブレパスの毛皮＋蒸留水
金糸	裁縫目録／彫金名取	土	ゴールドインゴット＋絹糸
クァールのなめし革	革細工高弟	闇	ウィンダス茶葉＋クァールの毛皮＋蒸留水
草帆布	裁縫印可	土	草糸×5＋虹糸
グリフィンなめし革	革細工師範	闇	ウィンダス茶葉＋グリフィンの毛皮＋蒸留水
クロマカラクール革	革細工皆伝／錬金術目録	闇	クロマナゲット＋カラクールの毛皮＋蒸留水
軽量スチール板	鍛冶下級職人	炎	軽量鋼
コーラルホーン	骨細工印可	風	オックスブラッド

名称	合成スキル	クリスタル	素材
ゴールド板	彫金目録	炎	ゴールドインゴット
ゴールドインゴット	彫金目録	炎	獣人金貨×4or金鉱×4or金鉱＋ゴールドナゲット×6
ゴールドブロケード	裁縫皆伝	土	絹糸×2＋虹糸×2＋金糸×2
黒虎のなめし革	革細工印可	闇	ウィンダス茶葉＋黒虎の毛皮＋蒸留水
シルバーブロケード	裁縫高弟	土	絹糸×2＋虹糸×2＋銀糸×2
神代木	木工高弟	風	埋れ木
聖なるミスリル板	錬金術目録	光	ミスリル板＋聖水
ダークアダマン板	鍛冶皆伝	炎	ダークアダマン
ダーク板	鍛冶目録	炎	ダークインゴット
ダークブロンズ板	鍛冶高弟	炎	ダークブロンズ
ダルメルのなめし革	革細工徒弟	闇	ウィンダス茶葉＋ダルメルの毛皮＋蒸留水
滑らかなビロード	裁縫名取	土	（浄化布合成）＋絹糸＋毛糸×2＋風のアニマ×2＋光のアニマ
ハンターコットン	裁縫印可	土	木綿糸×3＋甲粉＋蒸留水
緋麻布	裁縫目録	土	亜麻糸×2＋血糸
ビーストホーン	骨細工印可	風	雄羊の角×2
フーラード	裁縫師範	土	絹糸×3＋虹糸×2＋アラクネ糸
ペイストの革	革細工皆伝	闇	ウィンダス茶葉＋ペイストの皮＋蒸留水
ホーリーレザー	錬金術皆伝	光	雄羊のなめし革＋聖水
ホワイトムートン	革細工印可	闇	ウィンダス茶葉＋雄羊の毛皮＋胡粉×2＋蒸留水
マーリドのなめし革	革細工高弟	闇	マーリドの毛皮＋アトルガン茶葉＋蒸留水
マンモスの牙	骨細工師範	風	氷漬けの巨大な頭
野牛の撓革	※2	土	にかわ＋野牛のなめし革＋蒸留水
有翼獅子のなめし革	革細工高弟	闇	ウィンダス茶葉＋有翼獅子の毛皮＋蒸留水
レインボービロード	裁縫高弟	土	絹糸＋虹糸×2
ワモーラクロス	裁縫皆伝	土	ワモーラ糸×3

※1 革細工下級職人／錬金術見習　※2 革細工目録／錬金術見習

戦士 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト



レリック装束



◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	祖母の心孫知らず	依頼者	Phara：バストゥーク鉱山区J−9

❶バストゥーク鉱山区J−9にいるPharaと話す ❷ダボイのK−9などに点在するHide Flapを調べる（場所はランダムで移動） ❸オーク族のGavotvut（戦士）とBarakbok（暗黒騎士）が出現したら倒す（出現しない場合はハズレ、別のHide Flapを調べる） ❹再度Hide Flapを調べて「片手剣のグリップ材」を入手 ❺Pharaと話す ❻ヴァナ・ディール時間で0時を過ぎた後にPharaから「ヤシンの形見の剣」を受け取る ❼大工房大統領府にいるNajiに「ヤシンの形見の剣」を渡す

AF2

クエスト名	200年のすれ違い	依頼者	Deidogg：バストゥーク鉱山区H−6

❶バストゥーク鉱山区J−9にいるPharaと話す ❷バストゥーク鉱山区H−6にいるDeidoggと話す ❸パルブロ鉱山3階G−10にある「???」を調べる ❹出現したクゥダフ族のNi'Ghu Nestfender（ナイト）を倒して、「クゥダフの斑卵」を入手する ❺Deidoggに渡す ❻オズトロヤ城にいるYagudo Parasiteを倒し「パラサイトの皮」を入手する ❼Deidoggに渡す

AF3

クエスト名	語り部の遺品	依頼者	Deidogg：バストゥーク鉱山区H−6

❶バストゥーク鉱山区H−6にいるDeidoggと話す ❷バストゥーク鉱山区I−6にいるDetzoと話す ❸Detzoに「ジンジャークッキー」を渡す ❹ベヒーモスの縄張りK−9にある「???」を調べる ❺出現したDoglix Muttsnout（白魔道士）、Picklix Longindex（シーフ）、Moxnix Nightgoggle（狩人）のゴブリン族を倒す ❻再度「???」を調べる ❼ベヒーモスの縄張りから徒歩でクフィム島に移動する

◆性能（すべてがREつく）

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
片手斧	40	レイザーアクス	D31 隔276 STR+2 DEX+2	AF1：祖母の心孫知らず	−
頭	56	ファイターマスク	防24 HP+15 DEX+3 INT+1 敵対心+1	クロウラーの巣のTreasure Coffer	防+4 DEX+2 VIT+5 INT−1 ヒーリングHP+1
胴	60	ファイターロリカ	防47 HP+20 VIT+5 耐火+10 敵対心+8	AF3：語り部の遺品	防+3 VIT+2 攻+10 耐火−10
両手	54	ファイターマフラ	防16 HP+13 STR+4 盾スキル+10 敵対心+3	古びた小手（エルディーム古墳）	防+6 STR+2 盾スキル+5
両脚	58	ファイタークウィス	防34 HP+15 命中+3 回避+3 敵対心+2	ズヴァール城のTreasure Coffer	防+5 命中+2 回避+2 敵対心+1 ヒーリングHP+2
両足	52	ファイターカリガ	防14 HP+12 AGI+3 ダブルアタック効果アップ 敵対心+1	AF2：200年のすれ違い	防+5 VIT+3

AF（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	FTマスク+1	防28 HP+15 DEX+5 VIT+5 敵対心+1 ヒーリングHP+1	20枚	ダークブロンズ板	エカルラートクロス	アルジェロリベット
胴	74	FTロリカ+1	防50 HP+20 VIT+7 攻+10 敵対心+8	35枚	ダークブロンズ板		
両手	74	FTマフラ+1	防22 HP+13 STR+6 盾スキル+15 敵対心+3	15枚	ダークブロンズ板		
両脚	74	FTクウィス+1	防39 HP+15 命中+5 回避+5 敵対心+3 ヒーリングHP+2	15枚	ダークブロンズ板		
両足	74	FTカリガ+1	防19 HP+12 VIT+3 AGI+3 ダブルアタック効果アップ 敵対心+1	25枚	ダークブロンズ板		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	73	ウォリアーマスク	防28 DEX+5 受け流しスキル+5 敵対心+1 ウォークライ効果アップ	ウィンダス、クフィム	防+1 DEX+1 受け流しスキル+2
胴	75	ウォリアーロリカ	防50 HP+10 攻+10 敵対心+4 アグレッサー効果アップ	ザルカバード、タブナジア	防+1 HP+20 攻+2
両手	72	ウォリアーマフラ	防22 HP+20 VIT+5 攻+12 敵対心+2	ジュノ、ブブリム	防+1 VIT+1 攻+2
両脚	74	ウォリアークウィス	防39 STR+5 敵対心+3 ダブルアタック+1	ボスディン、タブナジア	防+1 STR+1 敵対心+1
両足	71	ウォリアーカリガ	防19 HP+10 AGI+5 敵対心+1 バーサク効果アップ	サンドリア、バルクルム	防+1 HP+5 AGI+1
腰	70	ウォリアーストーン	防5 STR+5 命中+7 被クリティカルヒット−2%	バルクルム、ブブリム	−

レリック（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	WRマスク+1	防29 DEX+6 受け流しスキル+7 敵対心+1 ウォークライ効果アップ	1バイン紙幣28枚	WRマスク−1	ダークブロンズ板
胴	75	WRロリカ+1	防51 HP+30 攻+12 敵対心+4 アグレッサー効果アップ	1バイン紙幣28枚	WRロリカ−1	ダークブロンズ板
両手	75	WRマフラ+1	防23 HP+20 VIT+6 攻+14 敵対心+2	1バイン紙幣28枚	WRマフラ−1	ダークブロンズ板
両脚	75	WRクウィス+1	防40 STR+6 敵対心+4 ダブルアタック+1	1バイン紙幣28枚	WRクウィス−1	ダークブロンズ板
両足	75	WRカリガ+1	防20 HP+15 AGI+6 敵対心+1 バーサク効果アップ	1バイン紙幣28枚	WRカリガ−1	ダークブロンズ板

「ダブルアタック」発生率を約1%増加

「ファイターカリガ」は、「ダブルアタック」の発生率を約1%上げられる両足装備。装備できるレベル帯では優秀な防具なので、レベル68の「シックソルレット」まで使いつづけるといいだろう。

「ウォークライ」の効果時間を40秒に

「ウォリアーマスク」についているウォークライ効果アップは、「ウォークライ」の効果時間を30秒から40秒に延ばす効果がある。アビリティの使用に合わせて、「ウォリアーマスク」に変更するといい。

「ウォリアーカリガ」のバーサク効果アップ

バーサク効果アップの効果がある「ウォリアーカリガ」。これは「バーサク」時の防御力ダウンを15%にする効果があり、「ディフェンダー」を使えば攻撃力を下げることなく防御力を上げられる。

モンク アーティファクト／レリック装束

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名：さまよえる亡霊　依頼者：Oggbi：バストゥーク港E−6

❶バストゥーク港E−6にいるOggbiと話す ❷グスゲン鉱山最下層G−7にある「???」に「つるはし」をトレードする ❸出現したゴースト族のWandering Ghostを倒して「マイナーペンダント」入手 ❹Oggbiに「マイナーペンダント」を渡す

AF2

クエスト名：そして、めぐりあう　依頼者：Oggbi：バストゥーク港E−6

❶バストゥーク港E−6にいるOggbiと話す ❷ク・ビア闘技場からフェ・インに移動すると「ダルザックの依頼者」を入手 ❸ダボイF−6付近にあるHide Flapを調べる ❹出現したオーク族のBilopdop（モンク）とDeloknok（ナイト）を倒す ❺再度Hide Flapを調べて「サンドリアの武道書」を入手 ❻Oggbiと話す

AF3

クエスト名：守るべき何か　依頼者：Ayame：大工房K−7

❶大工房K−7にいるAyameと話す ❷オズトロヤ城最上階、祭壇の間の手前H−8にある「???」に「ヤグードドリンク」をトレードする ❸出現したヤグード族のHuu Xalmo The Savage（モンク）を倒して「フー・サルモの羽根」を入手 ❹Ayameに「フー・サルモの羽根」を渡す

◆性能（すべてがREつく）

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
格闘武器	42	ビートセスタス	D+4 隔+48 DEX+2 VIT+2 命中+3	AF1：さまよえる亡霊	−
頭	56	テンプルクラウン	防21 HP+16 MND+5 集中効果アップ	ガルレージュ要塞のTreasure Coffer	防+2 MND+3 ヒーリングHP+1
胴	58	テンプルシクラス	防41 HP+20 VIT+3 命中+5 チャクラ効果アップ	ベドーのTreasure Coffer	防+3 STR+6 VIT+3
両手	54	テンプルグローブ	防14 HP+14 STR+4 耐闇+10 ためる効果アップ	古びた小手（クロウラーの巣）	防+1 STR+2 耐闇−10 モクシャ+4
両脚	60	テンプルホーズ	防29 HP+18 ガードスキル+10 カウンター+1	AF3：守るべき何か	防+2 MND+4 ガードスキル+5 カウンター+2
両足	52	テンプルゲートル	防12 HP+12 DEX+3 耐光+10 回避効果アップ	AF2：そして、めぐりあう	防+3 DEX+2 耐光−10 MND+5 回避+10

AF（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	TPクラウン+1	防23 HP+16 MND+8 集中効果アップ ヒーリングHP+1	25枚	有翼獅子のなめし革	天竺金糸	エンシェントブラス
胴	74	TPシクラス+1	防44 HP+20 STR+6 VIT+6 命中+5 チャクラ効果アップ	40枚	シルバーブロケード		
両手	74	TPグローブ+1	防15 HP+14 STR+6 ためる効果アップ モクシャ+4	20枚	有翼獅子のなめし革		
両脚	74	TPホーズ+1	防31 HP+18 MND+4 ガードスキル+15 カウンター+3	25枚	有翼獅子のなめし革		
両足	74	TPゲートル+1	防15 HP+12 DEX+5 MND+5 回避+10 回避効果アップ	20枚	黒虎のなめし革		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	75	メレークラウン	防23 HP+5% STR+5 敵対心−3 モクシャ+6	ザルカバード、タブナジア	防+1 STR+1 敵対心−1
胴	74	メレーシクラス	防44 HP+5% VIT+5 リジェネ ヒーリングHP+6	ボスディン、タブナジア	防+1 HP+1% VIT+1
両手	73	メレーグローブ	防15 HP+3% 攻+16 モクシャ+4 チャクラ効果アップ2	ジュノ、クフィム	防+1 攻+2 モクシャ+1
両脚	72	メレーホーズ	防31 HP+6% AGI+4 蹴撃+5 モクシャ+5	サンドリア、ブブリム	防+1 AGI+1 モクシャ+1
両足	71	メレーゲートル	防15 HP+4% DEX+4 ガードスキル+12 かまえる効果アップ	バストゥーク、バルクルム	防+1 DEX+1 ガードスキル+2
背	70	メレーケープ	防8 VIT+5 MND+5 ヒーリングHP+5	ブブリム、クフィム	−

レリック（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	MLクラウン+1	防24 HP+5% STR+6 敵対心−4 モクシャ+6	1バイン紙幣26枚	MLクラウン−1	オビンニクの革
胴	75	MLシクラス+1	防45 HP+6% VIT+6 リジェネ ヒーリングHP+6	1バイン紙幣26枚	MLシクラス−1	シルバーブロケード
両手	75	MLグローブ+1	防16 HP+3% 攻+18 モクシャ+5 チャクラ効果アップ2	1バイン紙幣26枚	MLグローブ−1	オビンニクの革
両脚	75	MLホーズ+1	防32 HP+6% AGI+5 蹴撃+5 モクシャ+6	1バイン紙幣26枚	MLホーズ−1	オビンニクの革
両足	75	MLゲートル+1	防16 HP+4% DEX+5 ガードスキル+14 かまえる効果アップ	1バイン紙幣26枚	MLゲートル−1	オビンニクの革

つねに持ち歩きたいAF防具

AFの防具のほとんどに、モンクのアビリティを強化する性能がついている。頭は「集中」、胴は「チャクラ」、両手は「ためる」、両足は「回避」の効果を高められるのだ。レベル60代ではAF一式を装備していれば問題ない。ほかの防具に切り替えても、アビリティ使用時のために携帯しておくこと。

レリック装束一式でHP+23%増加

レリック装束のすべての部位にHPを増加する性能をもつ。一式装備するとHPが23%も増加し、HPの高いガルカやエルヴァーンならHPが2000以上に到達することも可能だ。また、胴にはリジェネ効果が、両手にはチャクラ効果アップがあるため、ソロ戦闘時に有益な装備といえる。

白魔道士 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1 クエスト名：死者の国からの伝令　依頼者：Narcheral：北サンドリアM−6

❶北サンドリアM−6のNarcheralと話す　❷バルクルム砂丘B−8にある「???」をヴァナ・ディール時間の18〜4時のあいだに調べる　❸出現したシャドウ族のMarchelute（狩人）を倒して「タブナジア通行手形」を入手　❹Narcheralに「タブナジア通行手形」を渡す

AF2 クエスト名：白と黒のプレリュード　依頼者：Narcheral：北サンドリアM−6

❶ドラギーユ城H−8にあるDoor:Prince Regent's Rmを調べる　❷合成や競売所で両足装備の「モカシン」を入手。合成レシピは、革細工目録サブスキル裁縫素人以上のスキルが必要で、「土のクリスタル＋亜麻布＋ダルメルのなめし革＋ラプトルの皮」になる　❸オズトロヤ城にいるYagudo Abbotを倒して「ヤグードの聖水」を入手　❹Narcheralに「モカシン」と「ヤグードの聖水」を渡す

AF3 クエスト名：ピエージェの決断　依頼者：Narcheral：北サンドリアM−6

❶ドラギーユ城H−8にあるDoor:Prince Regent's Rmを調べる　❷エルディーム古墳にいるDark Stalkerを倒して「タブナジアの呼び鈴」を入手。クエスト発生前や別ジョブでも入手できる　❸フェ・インJ−10にある「???」に「タブナジアの呼び鈴」をトレード　❹出現したシャドウ族のAltedour I Tavnazia（黒魔道士）を倒して「タブナジアマスク」を入手　❺Narcheralに「タブナジアマスク」を渡す

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

	種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
AF	片手棍	41	ブレスドハンマー	D27 隔324 MP+10 MND+2	AF1：死者の国からの伝令	−
	頭	54	ヒーラーキャップ	防21 MP+13 MND+4 耐闇+15 敵対心−1	ガルレージュ要塞のTreasure Coffer	MP+15 MND+3 耐闇−15 ヒーリングMP+1
	胴	58	ヒーラーブリオー	防40 MP+15 耐風+10 弱体魔法スキル+10 敵対心−4	AF3：ピエージェの決断	MP+20 耐風−10 弱体魔法スキル+2 ヒーリングMP+5
	両手	60	ヒーラーミトン	防14 MP+10 STR+5 回復魔法スキル+15 敵対心−4	古びた小手（ベドー）	MP+5 STR+2 MND+7
	両脚	56	ヒーラーパンタロン	防28 MP+15 VIT+3 神聖魔法スキル+15 敵対心−1	クロウラーの巣のTreasure Coffer	MP+15 VIT+2 敵対心−1
	両足	52	ヒーラーダックビル	防12 MP+10 AGI+3 詠唱中断率20%ダウン	AF2：白と黒のプレリュード	MP+5 AGI+2 INT+5 詠唱中断率ダウン+5% ヒーリングMP+1

	種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
AF（カスタム）	頭	74	HLキャップ+1	防21 MP+28 MND+7 敵対心−1 ヒーリングMP+1	30枚	エーテルコットン	ベネディクトシルク	ベネディクトヤーン
	胴	74	HLブリオー+1	防40 MP+35 弱体魔法スキル+12 敵対心−4 ヒーリングMP+5	40枚	ホーリーレザー		
	両手	74	HLミトン+1	防14 MP+15 STR+7 MND+7 回復魔法スキル+15 敵対心−4	20枚	エーテルレザー		
	両脚	74	HLパンタロン+1	防28 MP+30 VIT+5 神聖魔法スキル+15 敵対心−2	25枚	レインボービロード		
	両足	74	HLダックビル+1	防12 MP+15 AGI+5 INT+5 詠唱中断率25%ダウン ヒーリングMP+1	20枚	エーテルホリー		

	種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
レリック	頭	72	クレリクキャップ	防24 MP+25 VIT+4 敵対心−4 レジストサイレス効果アップ	サンドリア、ブブリム	防+1 VIT+1 敵対心−1
	胴	74	クレリクブリオー	防42 MP+24 敵対心−2 リフレシュ リジェネ回復量アップ	ボスディン、タブナジア	防+1 MP+5 敵対心−1
	両手	75	クレリクミトン	防16 MP+20 弱体魔法スキル+15 敵対心−3 バニシュの対不死生物効果アップ	ザルカバード、タブナジア	防+1 HP+20 敵対心−1
	両脚	73	クレリクパンタロン	防31 MP+17 回復魔法スキル+15 敵対心−2 属性耐性魔法効果+20	ジュノ、クフィム	防+1 敵対心−1 属性耐性魔法効果+2
	両足	71	クレリクダックビル	防15 MP+18 MND+5 強化魔法スキル+10 敵対心−1	ウィンダス、バルクルム	防+1 MND+1 敵対心−1
	腰	70	クレリクベルト	防4 MP+40 MND+6 ヒーリングMP+3	バルクルム、クフィム	−

	種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
レリック（カスタム）	頭	75	CRキャップ+1	防25 MP+25 VIT+5 敵対心−5 レジストサイレス効果アップ	オルデール銅貨28枚	CRキャップ−1	エーテルコットン
	胴	75	CRブリオー+1	防43 MP+29 敵対心−3 リフレシュ リジェネ回復量アップ	オルデール銅貨28枚	CRブリオー−1	ホーリーレザー
	両手	75	CRミトン+1	防17 HP+20 MP+20 弱体魔法スキル+15 敵対心−4 バニシュの対不死生物効果アップ	オルデール銅貨28枚	CRミトン−1	エーテルレザー
	両脚	75	CRパンタロン+1	防32 MP+17 回復魔法スキル+15 敵対心−3 属性耐性魔法効果+22	オルデール銅貨26枚	CRパンタロン−1	レインボービロード
	両足	75	CRダックビル+1	防16 MP+18 MND+6 強化魔法スキル+10 敵対心−2	オルデール銅貨28枚	CRダックビル−1	エーテルホリー

弱体魔法に有効な「ヒーラーブリオー」

「ヒーラーブリオー」には、弱体魔法スキル+10の性能がついている。該当する魔法がレジストされにくくなるので、白魔道士が弱体魔法を担当するときは、これに着替えてから詠唱するといい。

「リフレシュ」とリジェネ回復量アップが便利

白魔道士最終装備の一角「クレリクブリオー」。「リフレシュ」を得られ、「リジェネ」の回復量までアップする優れもの。その効果は「リジェネ」で+1、「リジェネII」で+2、「リジェネIII」で+3となる。

属性耐性魔法効果はバ系に影響する

「クレリクパンタロン」の属性耐性魔法効果は、バ系魔法の効果を20増加する。バ系は強化スキルで効果が増減するため、赤魔道士より効果が低かったが、これを装備すれば逆転することも可能。

黒魔道士 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	3賢者	依頼者	Chumimi：天の塔地下

❶ウィンダス石の区、天の塔地下にいるChumimiと話す（選択肢はどれを選んでも進められる。クリア後の称号が変化する） ❷ラテーヌ高原、コンシュタット高地、タロンギ大峡谷にあるTelepointのいずれかにクリスタル（どの種類でも可）をトレードして「変色クリスタル」を入手 ❸ザルカバードE−8の「???」に「変色クリスタル」をトレード ❹出現した光属性のエレメンタル族Chaos Elementalを倒して「煌く輝石」を入手 ❺Chumimiに「煌く輝石」を渡す

AF2

クエスト名	思ひ出	依頼者	Chumimi：天の塔地下

❶Chumimiと話す ❷ル・ルデの庭G−9にいるLaitynと話す ❸クロウラーの巣に出現するWater ElementalかFire Elementalを倒して「種が入った袋」を入手する ❹Chumimiに「種が入った袋」を渡す ❺ズヴァール城外郭にいるDemon GeneralやDemon Magistrateを倒して「ヤカマシ部屋のカギ」を入手 ❻ズヴァール城内郭奥H−7にあるOre Doorに「ヤカマシ部屋のカギ」をトレード ❼Chumimiと話す

AF3

クエスト名	星の大樹	依頼者	Chumimi：天の塔地下

❶Chumimiと話す ❷ウィンダス石の区E−7にいるKoru-Moruに「絹布」をトレード ❸Chumimiと話す ❹トライマライ水路H−7の「???」を調べる ❺トライマライ水路I−9の「???」を「魔力の泉」を使用した状態で調べる ❻トライマライ水路J−8の「???」を調べる ❼出現した闇属性のエレメンタル族のMagic Sludgeを倒す ❽再度「???」を調べる ❾Chumimiと話す

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
片手棍	41	キャストワンド	D12 隔216 MP+20	AF1：3賢者	−
頭	60	ウィザードペタソス	防20 MP+25 INT+4 耐雷+10 敵対心−4	AF3：星の大樹	MP+5 INT+1 耐雷−10 ヒーリングMP+1
胴	58	ウィザードコート	防38 MP+16 VIT+5 弱体魔法スキル+10 敵対心−3	修道窟のTreasure Coffer	MP+20 VIT−5 弱体魔法スキル+2 敵対心−2 ヒーリングMP+5
両手	54	ウィザードグローブ	防13 MP+12 CHR+3 精霊魔法スキル+15 敵対心−1	古びた小手（ガルレージュ要塞）	MP+5 INT+3 敵対心−1
両脚	56	ウィザードトンバン	防27 MP+14 回避+5 暗黒魔法スキル+15 敵対心−1	エルディーム古墳の Treasure Coffer	MP+5 回避−5 敵対心−1 ヒーリングMP+1
両足	52	ウィザードサボ	防11 MP+10 AGI+3 詠唱中断率20%ダウン 敵対心−1	AF2：思ひ出	MP+5 AGI+2 MND+5 敵対心+1 ヒーリングMP+1

AF（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	WZペタソス+1	防20 MP+30 INT+5 敵対心−4 ヒーリングMP+1	25枚	エーテルレザー	ディアボリクシルク	ディアボリクヤーン
胴	74	WZコート+1	防38 MP+36 弱体魔法スキル+12 敵対心−5 ヒーリングMP+5	25枚	エーテルレザー		
両手	74	WZグローブ+1	防13 MP+17 INT+3 CHR+3 精霊魔法スキル+15 敵対心−2	15枚	エーテルレザー		
両脚	74	WZトンバン+1	防27 MP+19 暗黒魔法スキル+15 敵対心−2 ヒーリングMP+1	30枚	エーテルコットン		
両足	74	WZサボ+1	防11 MP+15 AGI+5 MND+5 詠唱中断率20%ダウン ヒーリングMP+1	20枚	エーテルホリー		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	75	ソーサラーペタソス	防23 MP+23 弱体魔法スキル+5 精霊魔法スキル+10 敵対心−2	ザルカバード、タブナジア	防+1 MP+6 敵対心−1
胴	74	ソーサラーコート	防41 MP+12 精霊魔法スキル+5 敵対心−2 リフレシュ	ボスディン、タブナジア	防+1 HP+12 精霊魔法スキル+2
両手	72	ソーサラーグローブ	防15 MP+24 暗黒魔法スキル+10 敵対心−2 マジックバーストダメージボーナス	ウィンダス、ブブリム	防+1 暗黒魔法スキル+2 敵対心−1
両脚	73	ソーサラートンバン	防30 MP+13 INT+3 敵対心−2 曜日：精霊魔法効果アップ	バストゥーク、クフィム	防+1 MP+7 敵対心−1
両足	71	ソーサラーサボ	防14 MP+18 INT+2 敵対心−1 コンサーブMP+5	ジュノ、バルクルム	防+1 INT+1 敵対心−1
腰	70	ソーサラーベルト	防4 HP+20 INT+6 詠唱中断率8%ダウン	バルクルム、ブブリム	−

レリック（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	SRペタソス+1	防24 MP+29 弱体魔法スキル+5 精霊魔法スキル+10 敵対心−3	トゥクク白貝貨28枚	SRペタソス−1	エーテルレザー
胴	75	SRコート+1	防42 HP+12 MP+12 精霊魔法スキル+7 敵対心−2 リフレシュ	トゥクク白貝貨28枚	SRコート−1	エーテルレザー
両手	75	SRグローブ+1	防16 MP+24 暗黒魔法スキル+12 敵対心−3 マジックバーストダメージボーナス	トゥクク白貝貨28枚	SRグローブ−1	エーテルレザー
両脚	75	SRトンバン+1	防31 MP+20 INT+3 敵対心−3 曜日：精霊魔法効果アップ	トゥクク白貝貨28枚	SRトンバン−1	エーテルコットン
両足	75	SRサボ+1	防15 MP+18 INT+3 敵対心−2 コンサーブMP+5	トゥクク白貝貨28枚	SRサボ−1	エーテルホリー

高性能な「ウィザードペタソス」と「ウィザードグローブ」

「ウィザードペタソス」は、MP+、INT+、敵対心−の3つをバランスよく上げられるため、黒魔道士としては非常に使いやすい性能だ。また、「ウィザードグローブ」は精霊魔法スキル+15の効果があり、精霊魔法のレジスト率を大幅に減らすことができる。どちらもレベル75であっても役立つAFだ。

AFとの組み合わせでさらにスキルアップ

AFと同様に、レリック装束にもスキルアップの性能がある。AFと異なる部位でスキルを上げられるため、「ソーサラーペタソス+ソーサラーコート+ウィザードグローブ」で精霊スキルを30も強化できるのだ。また、両手はMBのダメージを5%、両脚は曜日と同じ精霊魔法のダメージを5%上げられる。

赤魔道士 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1
クエスト名：赤き試練　依頼者：Sharzalion：南サンドリアK−6

❶南サンドリアK−6のSharzalionと話す ❷ダボイE−9付近にいるPurpleflash Brukdok（黒魔道士）を倒して「ダボイ貯蔵庫のカギ」を入手 ❸ダボイの各地にランダムで出現するStorage Holeに「ダボイ貯蔵庫のカギ」をトレード ❹Sharzalionと話す

AF2
クエスト名：闇にまぎれし者　依頼者：Curilla：ドラギーユ城I−9

❶ドラギーユ城I−9にいるCurillaと話す ❷北サンドリアM−6の大聖堂地下にいるPagisalisに「ビロード」をトレードして「古びた足防具」を入手 ❸Curillaと話す ❹クロウラーの巣のTreasure Chestから「クロウラーの体液」を入手 ❺クロウラーの巣北側地下I−10の「???」を調べて、「古びた足防具」と「クロウラーの体液」を埋める ❻地球時間の0時を過ぎたら、再度「???」を調べる

AF3
クエスト名：さまよえる魂よ、安らかに　依頼者：Curilla：ドラギーユ城I−9

❶ドラギーユ城I−9にいるCurillaと話す ❷南サンドリアK−6にいるSharzalionと話す ❸フェ・インH−8に出現するMiser Murphyを倒して「古のコイン」を入手 ❹フェ・インH−8のDry Fountainに「古のコイン」をトレード ❺Sharzalionと話す ❻南サンドリアK−5にいるDaggaoと話す ❼ガルレージュ要塞第一魔防門の先、G−8のOaken Boxを調べる ❽出現したドール族のGuardian Statueを倒して「釘抜き」を入手 ❾Oaken Boxに「釘抜き」をトレード ❿北サンドリアに移動する

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

	種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
AF	片手剣	41	フェンスデーゲン	D22 隔224 MP+10 INT+1 MND+1	AF1：赤き試練	−
AF	頭	60	ワーロックシャポー	防23 MP+20 INT+3 精霊魔法スキル+10 ファストキャスト効果アップ	AF3：さまよえる魂よ、安らかに	防+1 MP+5 INT+2
AF	胴	58	ワーロックタバード	防44 MP+14 CHR+5 詠唱中断率10%ダウン 弱体魔法スキル+15	オズトロヤ城の Treasure Coffer	MP+20 CHR−5 詠唱中断率ダウン+2% ヒーリングMP+5
AF	両手	54	ワーロックグローブ	防16 MP+12 DEX+4 耐闇+10 受け流しスキル+10	古びた小手（エルディーム古墳）	防+1 MP+5 DEX+2 INT+2 MND+2 耐闇−10 受け流しスキル+5
AF	両脚	56	ワーロックタイツ	防33 MP+13 MND+3 回復魔法スキル+10 強化魔法スキル+15	ガルレージュ要塞の Treasure Coffer	MP+5 MND+2
AF	両足	52	ワーロックブーツ	防13 MP+11 AGI+3 耐水+10 盾スキル+10	AF2：闇にまぎれし者	防+2 MP+5 INT+3 MND+3 耐水−10

	種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
AF（カスタム）	頭	74	WLシャポー+1	防24 MP+25 INT+5 精霊魔法スキル+10 ファストキャスト効果アップ	20枚	レインボービロード	緋絹糸	カーディナルクロス
AF（カスタム）	胴	74	WLタバード+1	防44 MP+34 詠唱中断率12%ダウン 弱体魔法スキル+15 ヒーリングMP+5	30枚	レインボービロード		
AF（カスタム）	両手	74	WLグローブ+1	防17 MP+17 DEX+6 INT+2 MND+2 受け流しスキル+15	15枚	レインボービロード		
AF（カスタム）	両脚	74	WLタイツ+1	防33 MP+18 MND+5 回復魔法スキル+10 強化魔法スキル+15	20枚	レインボービロード		
AF（カスタム）	両足	74	WLブーツ+1	防15 MP+16 AGI+3 INT+3 MND+3 盾スキル+10	25枚	黒虎のなめし革		

	種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
レリック	頭	75	デュエルシャポー	防24 MP+14 耐風+10 弱体魔法スキル+15 リフレシュ	ザルカバード、タブナジア	防+1 HP+14 MND+3 耐風−10
レリック	胴	74	デュエルタバード	防45 MP+24 AGI+4 回復魔法スキル+10 ファストキャスト効果アップ	ボスディン、タブナジア	防+1 MP+6 回復魔法スキル+2
レリック	両手	72	デュエルグローブ	防17 MP+18 INT+4 強化魔法スキル+15 魔法防御力アップ+2	バストゥーク、ブブリム	防+1 MP+5 INT+1
レリック	両脚	73	デュエルタイツ	防33 MP+16 DEX+5 精霊魔法スキル+10 スパイク系効果アップ	ジュノ、クフィム	防+1 DEX+1 精霊魔法スキル+2
レリック	両足	71	デュエルブーツ	防15 MP+15 MND+4 回避スキル+5 魔法攻撃力アップ+4	サンドリア、バルクルム	防+1 MND+1 魔法攻撃力アップ+1
レリック	腰	70	デュエルベルト	防4 INT+4 MND+4 ヒーリングHP+4 ヒーリングMP+4	ブブリム、クフィム	−

	種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
レリック（カスタム）	頭	75	DLシャポー+1	防25 HP+14 MP+14 MND+3 弱体魔法スキル+15 リフレシュ	オルデール銅貨22枚	DLシャポー−1	レインボービロード
レリック（カスタム）	胴	75	DLタバード+1	防46 MP+30 AGI+4 回復魔法スキル+12 ファストキャスト効果アップ	オルデール銅貨22枚	DLタバード−1	レインボービロード
レリック（カスタム）	両手	75	DLグローブ+1	防18 MP+23 INT+5 強化魔法スキル+15 魔法防御力アップ+2	オルデール銅貨22枚	DLグローブ−1	レインボービロード
レリック（カスタム）	両脚	75	DLタイツ+1	防34 MP+16 DEX+6 精霊魔法スキル+12 スパイク系効果アップ	オルデール銅貨22枚	DLタイツ−1	レインボービロード
レリック（カスタム）	両足	75	DLブーツ+1	防16 MP+15 MND+5 回避スキル+5 魔法攻撃力アップ+5	オルデール銅貨26枚	DLブーツ−1	オピンニクの革

赤魔道士の性能を高められる至高のAF防具

AF防具にはスキルアップの性能が多くついており、頭には精霊魔法スキル+10とファストキャスト効果アップ、胴は弱体魔法スキル+15、両脚は強化魔法スキル+15を得られるのが利点。赤魔道士の能力を高められるため、レベル75まで使いつづけても問題ない。また、華やかなデザインも好感触。

レリック装束の入手難易度は高いが性能は極めて高い

レリック装束でも赤魔道士に有効な魔法スキルを上げられる。AFと組み合わせにより大幅なスキルブーストでき、「デュエルシャポー+ワーロックタバード」で弱体魔法スキルを30も上げられるのだ。また、「ワーロックシャポー+デュエルタバード」のファストキャスト効果アップで最速詠唱できる。

シーフ アーティファクト／レリック装束

アーティファクト



レリック装束



◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	天晶堂へ集え	依頼者	Nanaa Mihgo：ウィンダス森の区J−3

❶ウィンダス森の区J−3にいるNanaa Mihgoと話す ❷ジュノ下層J−7の天晶堂にいるHarnekと話す ❸セルビナJ−9の宿屋にいるElfiedeと話す ❹ベドーにいるGarnet Quadav、Silver Quadav、Zircon Quadavから「ぬすむ」で「クゥダフ風シチュー」を入手する ❺Elfiedeに「クゥダフ風シチュー」を渡す ❻Harnekと話す

AF2

クエスト名	アタルフォーネ盗賊団の宝	依頼者	Nanaa Mihgo：ウィンダス森の区J−3

❶ウィンダス森の区J−3にいるNanaa Mihgoと話す ❷ソロムグ原野にある塔の裏側に点在する「???」を調べる ❸出現したゴブリン族のClimbpix Highriseを倒して「グラップネル」を入手 ❹何も装備せず「???」に「グラップネル」をトレード。当たりだと「サイン済みの偽造封書1」を入手 ❺ジュノ下層H−9にいるSniggnixと話す ❻ダングルフの涸れ谷F−7の「???」に「岩塩」、F−4に「ゴゼビの野草」、F−11に「トカゲの卵」をトレードし、ダイス勝負で3連勝する ❼北グスタベルグF−7の「???」を調べる ❽出現したゴブリン族のGambiox Wanderling（戦士）を倒す ❾再度「???」を調べて「王のダイス」を入手 ❿Sniggnixに「王のダイス」を渡す ⓫Nanaa Mihgoと話す

AF3

クエスト名	侯国の栄光	依頼者	Nanaa Mihgo：ウィンダス森の区J−3

❶ウィンダス森の区J−3のNanaa Mihgoと話す ❷ジュノ下層H−9にいるYatnielに「震天雷」を4つ渡す ❸マウラH−8にいるHagainと話す ❹ガルレージュ要塞に行き「???」を入ってすぐのマップI−9→H−9、第1魔防門を抜けた先のF−9（2カ所）→G−8→G−7→I−6の順に調べる ❺出現したボム族のChandelierを倒して「シャンデリアの灰」を入手 ❻Hagainに「シャンデリアの灰」を渡す ❼Nanaa Mihgoと話す ❽オルデール鍾乳洞G−10からラテーヌ高原に移動して、H−10の「???」に「つるはし」をトレード

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
短剣	40	マローダーナイフ	D15 隔195 DEX+2 AGI+2	AF1：天晶堂へ集え	−
頭	54	ローグボンネット	防23 HP+13 INT+5 受け流しスキル+10 ぬすむ+1	AF2：アタルフォーネ盗賊団の宝	防+1 DEX+3 INT−5 受け流しスキル−10 ぬすむ−1 飛命+8 回避+10
胴	58	ローグベスト	防44 HP+20 STR+3 耐土+10 かくれる持続時間アップ	ズヴァール城外郭のTreasure Coffer	防+1 STR+3 命中+10 耐土−10
両手	52	ローグアームレット	防15 HP+10 DEX+3 耐氷+10 ぬすむ+1	古びた小手（修道窟）	防+1 だまし討ちダメージアップ 耐氷−10
両脚	56	ローグキュロット	防32 HP+15 AGI+4 盾スキル+10 ぬすむ+1	オズトロヤ城のTreasure Coffer	防+2 DEX+2 盾スキル−10
両足	60	ローグプーレーヌ	防13 HP+12 DEX+3 とんずら持続時間アップ ぬすむ+2	AF3：侯国の栄光	防+2 HP−12 飛命+5

AF（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	ROボンネット+1	防24 HP+13 DEX+3 飛命+8 回避+10	30枚	草帆布	サップルスキン	ライトフィラメント
胴	74	ROベスト+1	防45 HP+20 STR+6 命中+10 かくれる持続時間アップ	40枚	草帆布		
両手	74	ROアームレット+1	防16 HP+10 DEX+3 ぬすむ+1 だまし討ちダメージアップ	20枚	大羊のシャミ革		
両脚	74	ROキュロット+1	防34 HP+15 DEX+2 AGI+4 ぬすむ+1	30枚	草帆布		
両足	74	ROプーレーヌ+1	防15 DEX+3 飛命+5 とんずら持続時間アップ ぬすむ+2	20枚	大羊のシャミ革		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	71	アサシンボンネット	防24 HP+16 DEX+5 敵対心+2 かすめとる効果アップ	ウィンダス、バルクルム	防+1 DEX+1 敵対心+1
胴	72	アサシンベスト	防45 HP+22 AGI+4 敵対心+3 クリティカル発動率アップ	バストゥーク、ブブリム	防+1 AGI+1 敵対心+2
両手	75	アサシンアムレット	防16 HP+7 CHR+5 敵対心+3 トレジャーハンター+1	ザルカバード、タブナジア	防+1 HP+19 敵対心+1
両脚	74	アサシンキュロット	防34 HP+19 敵対心+4 ぬすむ+5 ギルスティール効果アップ	ボスディン、タブナジア	防+1 HP+6 敵対心+1
両足	73	アサシンプーレーヌ	防15 HP+15 CHR+5 トリプルアタック+1 敵対心+2	ジュノ、クフィム	防+1 CHR+1 敵対心+1
背	70	アサシンケープ	防7 DEX+4 AGI+4 敵対心+5	バルクルム、クフィム	−

レリック（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	ASボンネット+1	防25 HP+16 DEX+6 敵対心+3 かすめとる効果アップ	トゥクク白貝貨26枚	ASボンネット−1	草帆布
胴	75	ASベスト+1	防46 HP+22 AGI+5 敵対心+5 クリティカル発動率アップ	トゥクク白貝貨26枚	ASベスト−1	草帆布
両手	75	ASアムレット+1	防17 HP+26 CHR+5 敵対心+4 トレジャーハンター+1	トゥクク白貝貨28枚	ASアムレット−1	大羊のシャミ革
両脚	75	ASキュロット+1	防35 HP+25 敵対心+5 ぬすむ+5 ギルスティール効果アップ	トゥクク白貝貨26枚	ASキュロット−1	草帆布
両足	75	ASプーレーヌ+1	防16 HP+15 CHR+6 トリプルアタック+1 敵対心+3	トゥクク白貝貨28枚	ASプーレーヌ−1	大羊のシャミ革

「ぬすむ+」が金策に便利

AFの胴以外の部位に「ぬすむ」の確率を上げる性能をもつ。獣人貨幣など需要の多いアイテムを盗んで金策に役立てるといいだろう。また、「とんずら」の効果時間が15秒延びる両足も便利。

「だまし討ち」に追加ダメージが付加

「ローグアームレット」を打ち直すとだまし討ちダメージアップの性能がつく。これは「だまし討ち」にAGIの15%ぶんのダメージボーナスを得られるというもの。アビリティ時に着替えるといい。

アイテムを落とす確率を上げる両手装備

レリック装束の「アサシンアムレット」には、「トレジャーハンター」の効果を上げる性能がある。その確率はわずかだが、希少な戦利品を落とす敵と戦う際にこの性能があった方がいいのは確かだ。

ナイト アーティファクト／レリック装束

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	剣に磨きをかけて	依頼者	Ailbeche：北サンドリアJ−9

❶サンドリアQ「父と子」クリア後に、「ヤナギの釣竿」を北サンドリアJ−9にいるAilbecheに渡す　❷Ailbecheと話す　❸南サンドリアD−6にいるSobaneと話す　❹ラテーヌ高原F−7からオルデール鍾乳洞に入る　❺I−6から次のマップ→H−9から次のマップへ行き、H−10にあるStalagmiteを調べる　❻出現した土属性のエレメンタル族、Polevikを倒す　❼再度Stalagmiteを調べて「オルデールの砥石」を入手　❽Ailbecheと話す

AF2

クエスト名	小公望	依頼者	Ailbeche：北サンドリアJ−9

❶Ailbecheと話す　❷南サンドリアK−7のExoroche→Ailbecheの順に話す　❸クロウラーの巣北側地下H−9の「???」を調べる　❹出現したクロウラー族のDreadbugを倒して「大ヨロイ蟲」を入手　❺Ailbecheに「大ヨロイ蟲」をトレード　❻オズトロヤ城地下H−9にある池で「大ヨロイ蟲」を餌にして釣りをする　❼釣りで出現したプギル族のOdontotyrannusを倒し「オドントティラヌス」を入手　❽Ailbeche→セルビナH−9のZaldonの順に「オドントティラヌス」をトレード　❾南サンドリアK−7のExorocheと話す　❿ドラギーユ城H−7のDoor:Prince Royal's Rmを調べる

AF3

クエスト名	誓いの剣	依頼者	Trion：ドラギーユ城H−7

❶ドラギーユ城H−7にあるDoor:Prince Royal's Rmを調べる　❷南サンドリアM−7にいるVemalpeau→K−6のNajjar→B−6のUllasaの順に話す　❸ズヴァール城外郭のTreasure Cofferから「ミックの絵筆」を入手　❹Vemalpeauと話し、2階の絵の「???」を調べて「不思議な紙」を入手　❺K−7のExorocheと話す　❻ダボイG−9のVillage Wellを調べる　❼出現したOne-eyed Gwajboj(ナイト)とThree-eyed Prozpuz(狩人)を倒して「井戸のオモリ」を入手　❽Village Wellに「井戸のオモリ」をトレード　❾Ailbecheと話す　❿ジャグナー森林E−6の泉に近づく　⓫ドラギーユ城H−7のDoor:Prince Royal's Rmを調べる

◆性能(すべてがⓇⒺつく)

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
片手剣	42	オナーソード	D28 隔240 VIT+2 MND+2	AF1：剣に磨きをかけて	−
頭	56	ガラントコロネット	防24 HP+12 MND+3 かばう効果アップ 敵対心+2	ガルレージュ要塞のTreasure Coffer	防+4 MND+3 敵対心+1
胴	60	ガラントサーコート	防47 HP+20 VIT+4 神聖魔法スキル+5 敵対心+2	AF3：誓いの剣	防+8 VIT+2 神聖魔法スキル+3
両手	54	ガラントガントレ	防16 HP+11 DEX+3 耐光+10 敵対心+2	古びた小手(エルディーム古墳)	防+6 DEX+3 VIT+3 耐光−10
両脚	58	ガラントブリーチズ	防34 HP+15 AGI+3 強化魔法スキル+5 敵対心+2	ベドーのTreasure Coffer	防+9 HP+5 AGI+1 強化魔法スキル+5
両足	52	ガラントレギンス	防14 HP+15 CHR+5 盾スキル+10 ホーリーサークル効果アップ	AF2：小公望	防+5 HP+5 盾スキル+2

AF(カスタム)

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	GLコロネット+1	防28 HP+12 MND+6 かばう効果アップ 敵対心+3	25枚	ゴールドインゴット	スノーイサーメット	ホワイトリベット
胴	74	GLサーコート+1	防55 HP+20 VIT+6 神聖魔法スキル+8 敵対心+2	30枚	ゴールドブロケード		
両手	74	GLガントレ+1	防22 HP+11 DEX+6 VIT+3 敵対心+2	20枚	聖なるミスリル板		
両脚	74	GLブリーチズ+1	防43 HP+20 AGI+4 強化魔法スキル+10 敵対心+2	20枚	聖なるミスリル板		
両足	74	GLレギンス+1	防19 HP+20 CHR+5 盾スキル+12 ホーリーサークル効果アップ	20枚	聖なるミスリル板		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	73	ヴァラーコロネット	防28 HP+18 回復魔法スキル+10 敵対心+3 ランパート効果アップ	バストゥーク、クフィム	防+1 MP+18 敵対心+1
胴	75	ヴァラーサーコート	防55 HP+23 DEX+3 敵対心+4 かばう性能アップ	ザルカバード、タブナジア	防+1 HP+7 敵対心+1
両手	72	ヴァラーガントレ	防22 HP+16 VIT+5 敵対心+3 シールドバッシュ+10	サンドリア、ブブリム	防+1 VIT+1 敵対心+1
両脚	74	ヴァラーブリーチズ	防43 HP+20 STR+5 敵対心+3 詠唱中断率10%ダウン	ボスディン、タブナジア	防+1 STR+1 敵対心+1
両足	71	ヴァラーレギンス	防19 HP+18 MND+3 敵対心+1 センチネル効果アップ	ウィンダス、バルクルム	防+1 MND+1 敵対心+1
背	70	ヴァラーケープ	防16 HP+40 VIT+6 敵対心+3	バルクルム、ブブリム	−

レリック(カスタム)

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	VLコロネット+1	防29 HP+18 MP+18 回復魔法スキル+10 敵対心+4 ランパート効果アップ	オルデール銅貨20枚	VLコロネット−1	ゴールドインゴット
胴	75	VLサーコート+1	防56 HP+30 DEX+3 敵対心+5 かばう性能アップ	オルデール銅貨20枚	VLサーコート−1	ゴールドブロケード
両手	75	VLガントレ+1	防23 HP+16 VIT+6 敵対心+4 シールドバッシュ+10	オルデール銅貨30枚	VLガントレ−1	聖なるミスリル板
両脚	75	VLブリーチズ+1	防44 HP+20 STR+6 敵対心+4 詠唱中断率10%ダウン	オルデール銅貨30枚	VLブリーチズ−1	聖なるミスリル板
両足	75	VLレギンス+1	防20 HP+18 MND+4 敵対心+2 センチネル効果アップ	オルデール銅貨30枚	VLレギンス−1	聖なるミスリル板

HPと敵対心を強化できるAF防具

全部位を装備するとHPが73、敵対心が8増加する。盾役に必要な能力を高められ、レベル60代では最高の性能を誇る防具だ。また、打ち直すことにより、防御力が合計で32、敵対心も1上昇する。入手難易度の高いレリック装束に匹敵する性能に強化される点も見逃せない。

レリック装束はAFの高性能バージョン

白と黒の対比が美しいレリック装束。AFの強化版ともいうべき性能で、HPと敵対心を高められる。また、アビリティを強化する性能もついており、「ヴァラーコロネット」は「ランパート」の効果時間を30秒から45秒に延ばし、「ヴァラーレギンス」は「センチネル」のダメージカット率を10%も高められる。

暗黒騎士 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1 クエスト名：黒の伝承 依頼者：Raibaht：大工房G−8

❶大工房G−8にいるRaibahtと話す ❷大工房1階G−9にいるMighty Fistと話して「黒鉄工房からの紹介状」を入手 ❸ウィンダス水の区北側F−8目の院にいるCochal-Monchalと話す ❹ギデアス地下G−6にいるQuu Bokyeと話したあと、「ヤグードチェリー」を渡す ❺ギデアスH−14にある「???」に「ヤグードチェリー」をトレード ❻出現したヤグード族のVaa Huja the Erudite(黒魔道士)を倒す ❼再度「???」を調べて「黒鉄鍛冶の秘術」を入手 ❽Raibahtと話す

AF2 クエスト名：暗黒の虜囚 依頼者：Cid：大工房H−8

❶大工房H−8にいるCidと話す ❷ラテーヌ高原F−7からオルデール鍾乳洞に入る ❸I−6から次のマップ→H−9から次のマップ→H−12の穴に落ちる ❹落下付近の「???」に「ダークインゴット」をトレード ❺出現したイビルウェポン族のGerwitz's Axeを倒して「ゲーヴィッツの斧」を入手 ❻I−11から上の階層に上がりH−8の「???」に「ゲーヴィッツの斧」をトレード ❼出現したイビルウェポン族のGerwitz's Swordを倒して「ゲーヴィッツの剣」を入手 ❽H−10の「???」に「ゲーヴィッツの剣」をトレード ❾出現したゴースト族のGerwitz's Soulを倒す ❿徒歩でG−10からラテーヌ高原に移動する

AF3 クエスト名：死神の刃は黒く輝く 依頼者：Zeid：ベドー

❶メインジョブを暗黒騎士にした状態でベドーに移動する ❷ベドーにいるTopaz Quadavを倒して「クゥダフ魔道士の血」を入手 ❸デルクフの塔7階J−6の装置からワープして、6階J−6の「???」に「クゥダフ魔道士の血」をトレード ❹出現したイビルウェポン族のGerwitz's Scytheと2体のスケルトン族Scythe Victimを倒す ❺ワープ装置で移動する

◆性能(すべてがⓇⒺつく)

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
両手鎌	43	レイヴンサイズ	D68 隔528 STR+2 INT+2	AF1：黒の伝承	−
頭	60	カオスバーゴネット	防23 HP+12 STR+4 暗黒魔法スキル+5 暗黒効果アップ	AF3：死神の刃は黒く輝く	防+4 MP+12 STR+3
胴	58	カオスキュイラス	防46 HP+20 VIT+3 攻+5 弱体魔法スキル+5	オズトロヤ城のTreasure Coffer	防+3 MP+20 STR+7 VIT+4 攻+5
両手	54	カオスガントレット	防12 HP+11 DEX+3 耐闇+10 ウェポンバッシュ+10	古びた小手(エルディーム古墳)	防+8 MP+11 STR+6 DEX+3 命中+3 耐闇−10
両脚	56	カオスフランチャー	防31 HP+15 INT+3 回避+5 受け流しスキル+10	修道窟のTreasure Coffer	防+7 MP+15 DEX+5 INT+2 受け流しスキル+5
両足	52	カオスソルレット	防10 HP+15 MND+5 アルケインサークル効果アップ	AF2：暗黒の虜囚	防+7 MP15 STR+5

AF(カスタム)

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	CSバーゴネット+1	防27 HP+12 MP+12 STR+7 暗黒魔法スキル+5 暗黒効果アップ	25枚	ダーク板	ダークオリハルコン	ブラックリベット
胴	74	CSキュイラス+1	防49 HP+20 MP+20 STR+7 VIT+7 攻+10 弱体魔法スキル+5	30枚	ダークアダマン板		
両手	74	CSガントレット+1	防20 HP+11 MP+11 STR+6 DEX+6 命中+3 ウェポンバッシュ+10	15枚	ダーク板		
両脚	74	CSフランチャー+1	防38 HP+15 MP+15 DEX+5 INT+5 回避+5 受け流しスキル+15	20枚	ダーク板		
両足	74	CSソルレット+1	防17 HP+15 MP+15 STR+5 MND+5 アルケインサークル効果アップ	20枚	ダーク板		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	75	アビスバーゴネット	防27 HP+30 VIT+7 攻+10 レジストパライズ効果アップ	ザルカバード、タブナジア	防+1 VIT+1 攻+2
胴	74	アビスキュイラス	防49 HP+20 MND+4 命中+10 魔法攻撃力アップ+10	ボスディン、タブナジア	防+1 HP+7 命中+2
両手	72	アビスガントレット	防20 MP+20 DEX+5 INT+8 暗黒魔法スキル+5	ウィンダス、ブブリム	防+1 INT+1 暗黒魔法スキル+2
両脚	73	アビスフランチャー	防38 MP+18 MND+5 暗黒魔法スキル+5 魔法防御力アップ+5	ジュノ、クフィム	防+1 HP+18 暗黒魔法スキル+2
両足	71	アビスソルレット	防17 MP+12 弱体魔法スキル+5 ラストリゾート効果アップ	バストゥーク、バルクルム	防+1 命中+2
背	70	アビスケープ	防6 命中+7 ウェポンスキルの命中+7 魔法命中率+7	ブブリム、クフィム	−

レリック(カスタム)

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	ABバーゴネット+1	防28 HP+30 VIT+8 攻+12 レジストパライズ効果アップ	1バイン紙幣28枚	ABバーゴネット−1	ダーク板
胴	75	ABキュイラス+1	防50 HP+27 MND+4 命中+12 魔法攻撃力アップ+10	1バイン紙幣20枚	ABキュイラス−1	ダークアダマン板
両手	75	ABガントレット+1	防21 MP+20 DEX+5 INT+9 暗黒魔法スキル+7	1バイン紙幣28枚	ABガントレット−1	ダーク板
両脚	75	ABフランチャー+1	防39 HP+18 MP+18 MND+5 暗黒魔法スキル+7 魔法防御力アップ+5	1バイン紙幣28枚	ABフランチャー−1	ダーク板
両足	75	ABソルレット+1	防18 MP+12 命中+2 弱体魔法スキル+5 ラストリゾート効果アップ	1バイン紙幣28枚	ABソルレット−1	ダーク板

「カオスバーゴネット」は重宝する

AF頭の「カオスバーゴネット」は、「暗黒」の効果を高める性能をもつ。装備中に「暗黒」を使えば、ダメージが約12%増加するのだ。なお、ほかの暗黒効果カップの装備品とは効果が重複しない。

AF〔カスタム〕はまったくの別物

AFを打ち直すとSTRが大幅に増加し、全部位装備時の増加量はなんと25！ ただし、命中にかんしてはほかの防具の方が優秀なので、AFカスタムはWS用の装備として活用しよう。

魔法スキルアップが魅力のレリック装束

レリック装束には全体的に魔法スキルや魔法攻撃力を強化する性能がついている。特に有効なのが両手と両脚の暗黒魔法スキル。この装備に変更してから、暗黒魔法を詠唱するのがベター。

獣使い アーティファクト／レリック装束

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	黄金の羽根を残して	依頼者	Brutus：ジュノ上層G−7

❶ジュノ上層G−7のチョコボ厩舎にいるBrutusと話す ❷デルクフの塔のTreasure Chestから「迷わずの鈴」を入手。鍵の「古の塔の箱のカギ」は、デルクフの塔上層にいる巨人族やエレメンタル族などから入手できる ❸Brutusと話す

AF2

クエスト名	闇に散りしものたち	依頼者	Brutus：ジュノ上層G−7

❶Brutusと話す ❷フェ・イン地下H−8、H−5、F−5にあるUnderground Poolを調べる ❸3カ所目を調べると出現する、ゴースト族のDabot'z Ghostを倒す ❹最後に調べたUnderground Poolをもう一度調べる ❺Brutusと話す ❻オズトロヤ城のTreasure Chestから「獣の首輪」を入手。鍵の「獣人城塞の箱のカギ」は、Yagudo ZealotやYagudo Lutenistなどから入手できる ❼オズトロヤ城の地下G−9にいるオポオポ族のTebhiに「獣の首輪」をトレード ❽Brutusと話す

AF3

クエスト名	新たなる朝	依頼者	Dietmund：ジュノ下層G−11

❶ジュノ下層G−11にあるDoor:Merchant's Houseを調べる ❷ジュノ下層G−7にいるOskerと話したあと、「マホガニー材」を渡す ❸バタリア丘陵F−5からエルディーム古墳に移動して、D−4にあるSarcophagusを調べる ❹出現した屍犬族のSturmと2体の剣虎族TaifunとTrombeを倒す ❺再度Sarcophagusを調べる

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
片手斧	40	バルバロイアクス	D32 隔288 STR+2 CHR+2	AF1：黄金の羽根を残して	−
頭	56	ビーストヘルム	防22 HP+15 INT+5 なだめる成功率アップ あやつる+4	ガルレージュ要塞のTreasure Coffer	防+4 INT+3 MND+8
胴	58	ビーストジャック	防44 HP+20 VIT+3 いたわる性能アップ あやつる+5	ベドーのTreasure Coffer	防+5 VIT+3 あやつる+1
両手	54	ビーストグローブ	防12 HP+11 DEX+3 受け流しスキル+5 あやつる+3	古びた小手（クロウラーの巣）	防+3 DEX+2 CHR+5 受け流しスキル+5
両脚	60	ビーストトラウザ	防30 HP+15 CHR+4 キラー効果アップ あやつる+6	AF3：新たなる朝	防+4 STR+6 CHR+2
両足	52	ビーストゲートル	防10 HP+11 AGI+3 いたわる効果アップ あやつる+2	AF2：闇に散りしものたち	防+4 AGI+2 CHR+5

AF（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	BTヘルム+1	防26 HP+15 INT+8 MND+8 なだめる成功率アップ あやつる+4	30枚	ビーストホーン	スマルトレザー	フェティドラノリン
胴	74	BTジャック+1	防49 HP+20 VIT+6 いたわる性能アップ あやつる+6	40枚	ホワイトムートン		
両手	74	BTグローブ+1	防15 HP+11 DEX+5 CHR+5 受け流しスキル+10 あやつる+3	20枚	ホワイトムートン		
両脚	74	BTトラウザ+1	防34 HP+15 STR+6 CHR+6 キラー効果アップ あやつる+6	30枚	ダルメルのなめし革		
両足	74	BTゲートル+1	防14 HP+11 AGI+5 CHR+5 いたわる効果アップ あやつる+2	20枚	ダルメルのなめし革		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	71	モンスターヘルム	防26 HP+19 CHR+4 受け流しスキル+3 あやつる+5	ウィンダス、バルクルム	防+1 MP+19 CHR+1
胴	72	モンスタージャック	防49 HP+21 INT+6 いたわる性能アップ2 あやつる+6	バストゥーク、ブブリム	防+1 INT+1 あやつる+1
両手	75	モンスターグローブ	防15 HP+14 AGI+4 よびだす性能アップ あやつる+4	ザルカバード、タブナジア	防+1 HP+6 AGI+1
両脚	73	モンスタートラウザ	防34 HP+17 DEX+4 ヒーリングHP+3 あやつる+2	サンドリア、クフィム	防+1 DEX+1 ヒーリングHP+1
両足	74	モンスターゲートル	防14 HP+13 VIT+4 いたわる効果アップ2 あやつる+3	ボスディン、タブナジア	防+1 VIT+1
腰	70	モンスターベルト	防5 CHR+6 命中+7 敵対心−3	バルクルム、クフィム	−

レリック（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	MSヘルム+1	防27 HP+19 MP+19 CHR+5 受け流しスキル+3 あやつる+5	トゥクク白貝貨30枚	MSヘルム−1	マンモスの牙
胴	75	MSジャック+1	防50 HP+21 INT+7 いたわる性能アップ2 あやつる+7	トゥクク白貝貨26枚	MSジャック−1	イエロームートン
両手	75	MSグローブ+1	防16 HP+20 AGI+5 よびだす性能アップ あやつる+4	トゥクク白貝貨26枚	MSグローブ−1	イエロームートン
両脚	75	MSトラウザ+1	防35 HP+17 DEX+5 ヒーリングHP+4 あやつる+2	トゥクク白貝貨26枚	MSトラウザー1	カトブレパスの革
両足	75	MSゲートル+1	防15 HP+13 VIT+5 いたわる効果アップ2 あやつる+3	トゥクク白貝貨26枚	MSゲートル−1	カトブレパスの革

すべての部位に「あやつる+」の効果

AFのすべての部位に「あやつる」を強化する性能があり、全部位装備時は魅了時間を80%も延長できる。また、頭・胴・両脚・両足にそれぞれアビリティの効果を上げる性能もあるのも魅力。

AFを打ち直すとCHRが大幅増加

AFを打ち直した際、両手・両脚・両足のCHRが合計で12も増加する点に注目したい。「あやつる」のレジスト率を大幅に減少することができるうえに、魅了時間を6秒も延長される。

「よびだす」の性能アップが役立つ

「モンスターグローブ」を装備していると、「よびだす」で出現するペットのレベル帯が狭めることができる。通常、自身のレベルと「±0、−1、−2」のいずれかになるのが、「±0、−1」となるのだ。

ジョブガイドの見方
戦士
モンク
白魔道士
黒魔道士
赤魔道士
シーフ
ナイト
暗黒騎士
獣使い
吟遊詩人
狩人
侍
忍者
竜騎士
召喚士
青魔道士
コルセア
からくり士
踊り子
学者
ジョブ専用装備

吟遊詩人 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト



レリック装束



◆AFクエスト手順

AF1	クエスト名	傷ついたもの	依頼者	Mertaire:ジュノ下層I−8

❶ジュノ下層I−8の酒場にいるMertaireと話す ❷ラングモント峠D−5にあるWaters of Oblivionを調べる ❸出現した頭足族のTrosを倒す ❹再度Waters of Oblivionを調べる

AF2	クエスト名	誰がための鎮魂歌	依頼者	Bki Tbujhja:ジュノ下層I−8

❶ジュノ下層I−8の酒場にいるBki Tbujhjaと話したあと、「聖水」を渡す ❷バタリア丘陵F−5からエルディーム古墳に移動して、D−4にあるSarcophagusに「聖水」をトレード ❸出現した3体のスケルトン族のDog Guardian、Owl Guardian、Yum Kimilを倒す ❹再度Sarcophagusを調べる ❺Bki Tbujhjaと話す

AF3	クエスト名	時の輪の交わる処	依頼者	Imasuke:ジュノ港E−6

❶ジュノ港E−6にいるImasukeと話す ❷ザルカバードI−10にあるPerennial Snowを調べて「星の指輪」を埋める ❸地球時間で0時を過ぎたら再度Perennial Snowを調べる ❹ドラギーユ城F−7にいるChalvatotと話して「月の指輪」を入手する ❺修道窟I−8にある「???」を調べる ❻出現したゴースト族のBugabooを倒す ❼再度「???」を調べる ❽Chalvatotと話す

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

	種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
AF	短剣	40	ペーパーナイフ	D15 隔195 AGI+2 CHR+2	AF1:傷ついたもの	−
AF	頭	54	コラルラウンドリト	防15 HP+11 MND+3 受け流しスキル+5 敵対心−1	クロウラーの巣のTreasure Coffer	防+4 MND+3 CHR+6 敵対心−1
AF	胴	58	コラルジュストコル	防38 HP+13 VIT+3 弦楽器スキル+3 敵対心−1	AF3:時の輪の交わる処	防+7 HP+7 VIT+7 CHR+10 弦楽器スキル+3 敵対心−2
AF	両手	60	コラルカフス	防15 HP+14 CHR+4 歌唱スキル+5 敵対心−1	古びた小手（ズヴァール城外郭）	防+3 VIT+7 CHR+3 歌唱スキル+5
AF	両脚	56	コラルキャニオンズ	防27 HP+12 STR+5 管楽器スキル+3 敵対心−1	オズトロヤ城のTreasure Coffer	防+4 STR+3 DEX+8 管楽器スキル+5 敵対心−1
AF	両足	52	コラルスリッパー	防10 HP+10 AGI+3 耐風+10 回避+5	AF2:誰がための鎮魂歌	防+4 DEX+5 AGI+2 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2 耐風−10

	種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
AF（カスタム）	頭	74	CHラウンドリト+1	防19 HP+11 MND+6 CHR+6 受け流しスキル+5 敵対心−2	15枚	金糸	コイルドヤーン	ブラウンドスキン
AF（カスタム）	胴	74	CHジュストコル+1	防45 HP+20 VIT+10 CHR+10 弦楽器スキル+6 敵対心−3	40枚	有翼獅子のなめし革		
AF（カスタム）	両手	74	CHカフス+1	防18 HP+14 VIT+7 CHR+7 歌唱スキル+10 敵対心−1	25枚	有翼獅子のなめし革		
AF（カスタム）	両脚	74	CHキャニオンズ+1	防31 HP+12 STR+8 DEX+8 管楽器スキル+8 敵対心−2	25枚	有翼獅子のなめし革		
AF（カスタム）	両足	74	CHスリッパー+1	防14 HP+10 DEX+5 AGI+5 回避+5 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2	25枚	有翼獅子のなめし革		

	種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
レリック	頭	72	バードラウンドリト	防19 HP+13 CHR+5 歌唱スキル+5 敵対心−3	サンドリア、ブブリム	防+1 CHR+1 敵対心−1
レリック	胴	74	バードジュストコル	防45 HP+19 攻+18 王立軍楽隊式	ボスディン、タブナジア	防+1 攻+2
レリック	両手	73	バードカフス	防18 HP+16 回避+5 管楽器スキル+3 敵対心−3	バストゥーク、クフィム	防+1 管楽器スキル+2 敵対心−1
レリック	両脚	75	バードキャニオンズ	防31 HP+17 MP+42 神子雅楽隊式	ザルカバード、タブナジア	防+1 HP+9
レリック	両足	71	バードスリッパー	防14 HP+12 受け流しスキル+3 弦楽器スキル+3 敵対心−2	ジュノ、バルクルム	防+1 受け流しスキル+1 敵対心−1
レリック	背	70	バードケープ	防6 CHR+7 命中+7 回避+7	バルクルム、ブブリム	−

	種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
レリック（カスタム）	頭	75	BDラウンドリト+1	防20 HP+13 CHR+6 歌唱スキル+5 敵対心−4	1バイン紙幣26枚	BDラウンドリト−1	金糸
レリック（カスタム）	胴	75	BDジュストコル+1	防46 HP+19 攻+20 王立軍楽隊式	1バイン紙幣28枚	BDジュストコル−1	グリフィンなめし革
レリック（カスタム）	両手	75	BDカフス+1	防19 HP+16 回避+5 管楽器スキル+5 敵対心−4	1バイン紙幣28枚	BDカフス−1	グリフィンなめし革
レリック（カスタム）	両脚	75	BDキャニオンズ+1	防32 HP+26 MP+42 神子雅楽隊式	1バイン紙幣28枚	BDキャニオンズ−1	グリフィンなめし革
レリック（カスタム）	両足	75	BDスリッパー+1	防15 HP+12 受け流しスキル+4 弦楽器スキル+3 敵対心−3	1バイン紙幣28枚	BDスリッパー−1	グリフィンなめし革

「コラルカフス」は一生物の装備品

歌唱スキルが5、CHRが4も増える「コラルカフス」。歌の命中率と効果が上昇するので、非常に優秀な防具だ。ほかの部位は歌の効果を高められないので、無理に装備しなくてもいい。

打ち直すとさらに性能アップ！

AFの両手と両脚を打ち直すと、合計で歌唱スキル+5、管楽器スキル+5、CHR+3の効果を得られる。吟遊詩人の最終装備といっても差し支えない性能なので、この2つから強化しよう。

歌の効果を高める「バードラウンドリト」

「バードラウンドリト」は歌唱スキルとCHRを5ずつ上げられる防具。歌の効果を高められるので、つねに装備しておきたい。なお、「○○○楽隊式」は抜刀時と納刀時によってステータスが変化する。

狩人 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト



レリック装束



◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	罪狩り	依頼者	Perih Vashai:ウィンダス森の区K−6

❶ウィンダス森の区K−6にいるPerih Vashaiと話す ❷ラングモント峠F−10にいるPerchondと話す ❸ラングモント峠D−5付近にいるEvil Weaponを倒して「輝ける砂」を入手 ❹Perchondに「輝ける砂」を渡す ❺ジャグナー森林I−5のAlexiusと話す ❻月齢が満月のとき、かつヴァナ・ディール時間の18〜4時のあいだにジャグナー森林H−6付近の川沿いにある「???」を調べる ❼Perih Vashaiと話す

AF2

クエスト名	火の部族	依頼者	Perih Vashai:ウィンダス森の区K−6

❶ウィンダス森の区K−6にいるPerih Vashaiと話す ❷マウラG−9の彫金ギルドにいるKoh Lenbalalakoと話す ❸バタリア丘陵I−10からエルディーム古墳に移動して、G−9にあるGravestoneを調べる ❹Perih Vashaiと話す ❺オズトロヤ城3階H−9にある池の中心で「スカベンジ」を使い「古びたピアス」を入手（手に入れるまで「スカベンジ」する） ❻Perih Vashaiに「古びたピアス」を渡す

AF3

クエスト名	断ち切らん、その鎖を	依頼者	Perih Vashai:ウィンダス森の区K−6

❶ウィンダス森の区K−6にいるPerih Vashaiと話す ❷マウラG−9にいるKoh Lenbalalakoと話す ❸Koh Lenbalalakoに「ゴールドピアス」を渡して「コッからの手紙」を入手 ❹ザルカバードE−7にある「???」を調べる ❺出現した剣虎族のKoenigstigerを倒す ❻ザルカバードE−8にある「???」を2回調べる ❼Perih Vashaiと話す

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
弓術	41	スナイプボウ	D27 隔360 AGI+4	AF1：罪狩り	−
頭	54	ハンターベレー	防21 HP+13 INT+3 飛攻+5 ラピッドショット発動率アップ	AF2：火の部族	防+3 AGI+4 INT+1
胴	58	ハンタージャーキン	防41 HP+20 VIT+3 飛命+10 カモフラージュ効果アップ	修道窟のTreasure Coffer	防+4 VIT+1 AGI+4
両手	52	ハンターブレーサー	防10 HP+10 DEX+3 耐闇+10 影縫い効果アップ	古びた小手（ガルレージュ要塞）	防+4 DEX+3 AGI+6 乱れ撃ち効果ップ 耐闇−10
両脚	56	ハンターブラッカエ	防27 HP+15 MND+5 狙い撃ち効果アップ	クロウラーの巣のTreasure Coffer	防+5 AGI+5 敵対心−3
両足	60	ハンターソックス	防12 HP+10 AGI+4 回避+5 スカベンジ効果アップ	AF3：断ち切らん、その鎖を	防+4 DEX+6 AGI+2

AF（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	HTベレー+1	防24 HP+13 AGI+4 INT+4 飛攻+5 ラピッドショット発動率アップ	25枚	ハンターコットン	カメレオンヤーン	チャコールコットン
胴	74	HTジャーキン+1	防45 HP+20 VIT+4 AGI+4 飛命+10 カモフラージュ効果アップ	40枚	ハンターコットン		
両手	74	HTブレーサー+1	防14 HP+10 DEX+6 AGI+6 乱れ撃ち効果アップ 影縫い効果アップ	20枚	クァールのなめし革		
両脚	74	HTブラッカエ+1	防32 HP+15 AGI+5 MND+5 敵対心−3 狙い撃ち効果アップ	25枚	クァールのなめし革		
両足	74	HTソックス+1	防16 HP+10 DEX+6 AGI+6 回避+5 スカベンジ効果アップ	25枚	黒虎のなめし革		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	73	スカウトベレー	防24 HP+15 MND+4 敵対心−3 リサイクル	ジュノ、クフィム	防+1 MND+1 敵対心−1
胴	75	スカウトジャーキン	防45 HP+23 DEX+4 ラピッドショット+5 敵対心−3	ザルカバード、タブナジア	防+1 DEX+1 敵対心−1
両手	71	スカウトブレーサー	防14 HP+13 AGI+5 回避+7 敵対心−2	ウィンダス、バルクルム	防+1 AGI+1 回避+2
両脚	72	スカウトブラッカエ	防32 HP+18 飛命+7 受け流しスキル+10 敵対心−2	サンドリア、ブブリム	防+1 飛命+2 敵対心−1
両足	74	スカウトソックス	防16 HP+12 VIT+5 飛攻+10 敵対心−3	ボスディン、タブナジア	防+1 飛攻+2 敵対心−1
腰	70	スカウトベルト	防4 AGI+5 飛命+7 飛攻+7	ブブリム、クフィム	−

レリック（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	SCベレー+1	防25 HP+15 MND+5 敵対心−4 リサイクル	トゥクク白貝貨30枚	SCベレー−1	ハンターコットン
胴	75	SCジャーキン+1	防46 HP+23 DEX+5 ラピッドショット+5 敵対心−4	トゥクク白貝貨30枚	SCジャーキン−1	ハンターコットン
両手	75	SCブレーサー+1	防15 HP+13 AGI+6 回避+9 敵対心−2	トゥクク白貝貨30枚	SCブレーサー−1	クァールのなめし革
両脚	75	SCブラッカエ+1	防33 HP+18 飛命+9 受け流しスキル+10 敵対心−3	トゥクク白貝貨30枚	SCブラッカエ−1	クァールのなめし革
両足	75	SCソックス+1	防17 HP+12 VIT+5 飛攻+12 敵対心−4	トゥクク白貝貨26枚	SCソックス−1	オピンニクの革

飛命・飛攻・アビリティを強化!

AF防具には飛命・飛攻・アビリティの3つ強化する性能がついている。特に胴装備の飛命+10は優秀で、レベル70台まで使えるほどだ。また、両手装備で「影縫い」の効果時間を10秒延ばせる。

AGIを大幅に強化できるAF〔カスタム〕

AF〔カスタム〕の魅力はAGIの大幅強化。合計で22も増えるので、遠隔攻撃のクリティカル率と命中率を高められるのだ。また、「HTブレーサー+1」で「乱れ撃ち」の発射回数を1回増やせる。

「スカウトソックス」の飛攻+10が優秀

「スカウトソックス」には飛攻+10の性能がある。1つの部位でここまで強化できるのは希少だ。また、「スカウトベレー」のリサイクルは、20%の確率で矢・弾が消費しなくなる効果。

侍 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト



レリック装束



◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	神刀	依頼者	Jaucribaix：ノーグK−8

❶ノーグK−8にいるJaucribaixと話す ❷聖地ジ・タにいるGoblin Robberを倒して「撒き餌の袋」を入手 ❸聖地ジ・タE−8の「???」に「撒き餌の袋」をトレード ❹出現したブギル族のIsonadeを倒す ❺再度「???」を調べて「水晶の鱗」を入手する ❻Jaucribaixに「無銘刀」を渡す。この刀は侍のジョブ取得時に入手したもの。捨てた場合はノーグI−7にいるRanemaudから30000ギルで購入できる

AF2

クエスト名	黄泉送り	依頼者	Gilgamesh：ノーグK−8

❶AFクエスト1をクリアしてから地球時間の0時過ぎに、ノーグK−8のJaucribaixと話す ❷ノーグJ−8のWashuと会話後、「シモカブ」「大羊の肉」「ヘクトアイズの眼」「バストアサーディン」を渡す ❸オンゾゾの迷路F−8にある「???」を調べる ❹出現したロック族のUbumeを倒す ❺再度「???」を調べる ❻Jaucribaixと話してから地球時間で0時を過ぎたあと、もう一度Jaucribaixと話す ❼バルクルム砂丘B−7の「???」をヴァナ・ディール時間の20〜4時のあいだに調べる ❽出現したOnryoとDomanを倒す ❾再度「???」を調べる ❿Jaucribaixと話す

AF3

クエスト名	先代の遺品	依頼者	Gilgamesh：ノーグK−8

❶AFクエスト2をクリアしてから地球時間の0時を過ぎたあと、ノーグK−8にいるJaucribaixと話す ❷マウラH−8にいるPhoochuchu、ジュノ港H−8の免税店内にいるSanosukeと話す ❸バストゥーク鉱山区J−6にあるDoor:Houseを調べる ❹ワールンの祠に移動する ❺ノーグK−8にいるJaucribaixと話す ❻ワールンの祠のBCに「破魔の御守」をトレード ❼BF戦で3体のデーモン族、Gaki、Rasetsu、Onkiを倒す ❽Jaucribaixと話したあと「金糸」を渡す ❾地球時間で0時を過ぎたあと、Jaucribaixと話す

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
両手刀	42	孫六兼元	D56 隔450 STR+1 AGI+1	AF1：神刀	−
頭	60	明珍桃形兜	防20 HP+10 MND+5 護摩の守護円効果アップ 黙想効果アップ	AF3：先代の遺品	防+5 HP+3 STR+5
胴	58	明珍胴丸	防41 HP+10 VIT+3 耐闇+15 被ダメージ時のTP増加量が時々多くなる	ウガレピ寺院のTreasure Coffer	防+9 STR+6 VIT+3 命中+12 耐闇−15
両手	56	明珍筒篭手	防15 HP+15 DEX+4 敵対心+2 おにぎりの真の味がわかる	古びた小手（エルディーム古墳）	防+6 STR+7 DEX+3
両脚	54	明珍板佩楯	防30 HP+15 STR+3 耐土+10 受け流しスキル+5	流砂洞のTreasure Coffer	防+10 STR+2 VIT+5 受け流しスキル+5 耐土−10 ストアTP+4
両足	52	明珍筒脛当	防13 HP+20 耐火+10 回避スキル+5 敵対心+5	AF2：黄泉送り	防+5 攻+8 残心効果アップ 耐火−10 回避スキル−5

AF（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	明珍桃形兜改	防25 HP+13 STR+5 MND+5 護摩の守護円効果アップ 黙想効果アップ	15枚	ゴールド板	緋緘	枚くろがね
胴	74	明珍胴丸改	防50 HP+10 STR+6 VIT+6 命中+12 被ダメージ時のTP増加量が時々多くなる	25枚	伊予札		
両手	74	明珍筒篭手改	防21 HP+15 STR+7 DEX+7 敵対心+2 おにぎりの真の味がわかる	20枚	野牛の撓革		
両脚	74	明珍板佩楯改	防40 HP+15 STR+5 VIT+5 受け流しスキル+10 ストアTP+4	30枚	野牛の撓革		
両足	74	明珍筒脛当改	防18 HP+20 攻+8 敵対心+5 残心効果アップ	20枚	野牛の撓革		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	75	早乙女桃形兜	防25 HP+20 命中+10 飛命+5 敵対心+1	ザルカバード、タブナジア	防+1 命中+2 飛命+2
胴	74	早乙女胴丸	防50 HP+34 VIT+6 ストアTP+3 敵対心+1	ボスディン、タブナジア	防+1 VIT+1 ストアTP+2
両手	73	早乙女筒篭手	防21 HP+10 攻+10 敵対心+1 黙想効果アップ	バストゥーク、クフィム	防+1 HP+10 攻+2
両脚	72	早乙女板佩楯	防40 HP+18 AGI+3 敵対心+1 心眼性能アップ	ウィンダス、ブブリム	防+1 HP+15 AGI+1
両足	71	早乙女筒脛当	防18 HP+23 DEX+5 攻+8 敵対心+1	ジュノ、バルクルム	防+1 DEX+1 攻+2
腰	70	早乙女腰当	防4 DEX+5 命中+7 飛命+7	バルクルム、クフィム	−

レリック（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	早乙女桃形兜改	防26 HP+20 命中+12 飛命+7 敵対心+1	1バイン紙幣24枚	劣化早乙女桃形兜	ゴールド板
胴	75	早乙女胴丸改	防51 HP+34 VIT+7 ストアTP+5 敵対心+1	1バイン紙幣22枚	劣化早乙女胴丸	伊予札
両手	75	早乙女筒篭手改	防22 HP+20 攻+12 敵対心+1 黙想効果アップ	1バイン紙幣20枚	劣化早乙女筒篭手	野牛の撓革
両脚	75	早乙女板佩楯改	防41 HP+33 AGI+4 敵対心+1 心眼性能アップ	1バイン紙幣20枚	劣化早乙女板佩楯	野牛の撓革
両足	75	早乙女筒脛当改	防19 HP+23 DEX+6 攻+10 敵対心+1	1バイン紙幣20枚	劣化早乙女筒脛当	野牛の撓革

「黙想」を強化する「明珍桃形兜」

AF防具のうち、頭の「明珍桃形兜」には「黙想」で溜まるTPを20〜40増やす効果がある。自身の攻撃能力を高めることはできないが、「黙想」用につねに携帯しておきたい逸品だ。

STRを20も強化できるAF〔カスタム〕

AFを打ち直すと全体的にSTRが強化される。特に両手と両脚は代用できる装備品が少ないので、利用価値は高い。まずはこの2部位から打ち直そう。この2つだけでSTRが12もアップ。

「早乙女筒篭手」でも黙想効果アップ！

「早乙女筒篭手」でも「黙想」効果を高めることができ、「明珍桃形兜」とセットに装備してから「黙想」を使うと、溜まるTPが40〜60も増えるのだ。取得できたら、こちらも鞄の中に入れておこう。

忍者 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	海賊たちの20年	依頼者	Ryoma：ノーグH−8

❶ノーグH−8にいるRyomaと話す ❷バストゥーク港F−6の天晶堂にいるKagetoraと話す ❸バストゥーク港I−5にいるEnsetsuと話す ❹東アルテパ砂漠H−5の「???」を調べる ❺出現した2体のスパイダー族、Tsuchigumoを両方とも倒す ❻再度「???」を調べる ❼Ryomaと話す

AF2

クエスト名	想いを遺すために	依頼者	Ryoma：ノーグH−8

❶ノーグH−8にいるRyomaと話す ❷バストゥーク港I−5にいるEnsetsuと話す ❸ラバオF−8にいるLeodarionに「オークボール」を渡す ❹ヴァナ・ディール時間で0時を過ぎたあと、もう一度Leodarionと話す ❺マウラから0時に出港する機船に乗る ❻出現するゴースト族のEnagakureを倒す ❼そのまま機船に乗りつづけてセルビナに移動する

AF3

クエスト名	物に宿る魂	依頼者	Ryoma：ノーグH−8

❶ノーグH−8にいるRyomaと話す ❷ヨアトル大森林I−7で「???」を調べる ❸出現したKappa Akuso(モンク)、Kappa Bonze(白魔道士)、Kappa Biwa(吟遊詩人)の3体のサハギン族を倒す ❹再度「???」を調べる ❺Ryomaと話す ❻ラバオF−8にいるLeodarionと話す ❼クフタルの洞門のTreasure Cofferを開ける ❽Leodarionと話す

◆性能(すべてがⓇⒺつく)

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
片手刀	40	安寿、厨子王	D21 隔216 STR−1 DEX+2、D23 隔238 STR+2 DEX−1	AF1：海賊たちの20年	−
頭	56	乱波半首	防21 HP+10 CHR+5 耐氷+10 忍術スキル+5	ボヤーダ樹のTreasure Coffer	防+1 AGI+8 CHR+3 回避+8 耐氷−10
胴	58	乱波鎖帷子	防41 HP+15 VIT+3 二刀流効果アップ 被物理ダメージ：ブレイズスパイク	AF3：物に宿る魂	防+5 DEX+5 VIT+2 被物理ダメージ：ショックスパイク
両手	60	乱波手甲	防14 HP+13 DEX+3 飛攻+20 投てきスキル+5	古びた小手(イフリートの釜)	防4 STR+6 DEX+3 飛命+20
両脚	52	乱波袴	防29 HP+15 飛命+10 夜間：回避+10	AF2：想いを遺すために	防+2 命中+5 夕方〜早朝 HP−15
両足	54	乱波脚絆	防12 HP+12 AGI+4 夜間：移動速度+25%	海蛇の岩窟のTreasure Coffer	防+3 AGI+2 INT+6 夕方〜早朝

AF(カスタム)

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	乱波半首改	防22 HP+10 AGI+8 CHR+8 回避+8 忍術スキル+5	20枚	軽量スチール板	真田紐	鳥漆
胴	74	乱波鎖帷子改	防46 HP+15 DEX+5 VIT+5 二刀流効果アップ 被物理ダメージ：ショックスパイク	30枚	軽量スチール板		
両手	74	乱波手甲改	防18 HP+13 STR+6 DEX+6 飛命+20 飛攻+20 投てきスキル+5	15枚	軽量スチール板		
両脚	74	乱波袴改	防31 命中+5 飛命+10 夕方〜早朝：回避+10	30枚	野牛の撓革		
両足	74	乱波脚絆改	防15 HP+12 AGI+6 INT+6 夕方〜早朝：移動速度25%アップ	15枚	軽量スチール板		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	73	甲賀半首	防22 HP+20 忍術ダメージアップ 夜間：受け流しスキル+10	ウィンダス、クフィム	防+1 HP+7 夕方〜早朝：受け流しスキル+2
胴	74	甲賀鎖帷子	防46 命中+12 攻+16 飛命+8 飛攻+8	ボスディン、タブナジア	防+1 飛命+2 飛攻+2
両手	75	甲賀手甲	防18 忍具の知識 夜間：STR+12 ヘイスト+4%	ザルカバード、タブナジア	防+1 夕方〜早朝：STR+1
両脚	71	甲賀袴	防31 HP+40 二刀流効果アップ 夜間：回避+10	サンドリア、バルクルム	防+1 夕方〜早朝：回避+2
両足	72	甲賀脚絆	防15 VIT+7 忍術スキル+10 夜間：DEX+7	ジュノ、ブブリム	防+1 VIT+1 忍術スキル+2 夕方〜早朝
腰	70	甲賀さらし	防4 回避+4 ヘイスト+4% 魔法命中率+2	バルクルム、ブブリム	−

レリック(カスタム)

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	甲賀半首改	防23 HP+27 忍術ダメージアップ 夕方〜早朝：受け流しスキル+12	1バイン紙幣26枚	劣化甲賀半首	軽量スチール板
胴	75	甲賀鎖帷子改	防47 命中+12 攻+16 飛命+10 飛攻+10	1バイン紙幣26枚	劣化甲賀鎖帷子	軽量スチール板
両手	75	甲賀手甲改	防19 忍具の知識 夕方〜早朝：STR+13 ヘイスト+4%	1バイン紙幣26枚	劣化甲賀手甲	軽量スチール板
両脚	75	甲賀袴改	防32 HP+40 二刀流効果アップ 夕方〜早朝：回避+12	1バイン紙幣20枚	劣化甲賀袴	野牛の撓革
両足	75	甲賀脚絆改	防16 VIT+8 忍術スキル+12 夕方〜早朝：DEX+7	1バイン紙幣26枚	劣化甲賀脚絆	軽量スチール板

夜間に効果が高まるAF防具

忍者というジョブらしく、夜間に効果が高まる性能をもつAF防具。この夜間とは、ヴァナ・ディール時間の18〜6時のあいだのこと。また、「乱波鎖帷子」の二刀流効果アップは忍者に有効な性能。

打ち直すと夜間限定の能力が延長

AF〔カスタム〕には、夕方〜早朝に効果が発動する性能がつく。この時間帯はヴァナ・ディール時間の17〜7時のあいだになり、AFより少し効果時間が延長されている。また「乱波手甲改」も優秀だ。

夜間限定だが「甲賀手甲」が強力

レリック装束の「甲賀手甲」についている忍具の知識は、ときどき忍具を消費せずに忍術が使える効果。また、夜間限定だがSTR+12とヘイスト+4%という驚異的な性能も発動する。

竜騎士 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト



レリック装束



◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	職人は眠らない	依頼者	Miaux:北サンドリアE−6

❶北サンドリアE−6、鍛冶ギルド2階のバルコニーにいるMiauxと話す ❷東アルテパ砂漠H−8の「???」を調べる ❸出現したアンティカ族のDecurio I-III(ナイト)を倒す ❹再度「???」を調べて「アルテパ砥石」を入手 ❺Miauxと話す

AF2

クエスト名	大いなる遺産	依頼者	Ceraulian:サンドリア港I−9

❶サンドリア港I−9にいるCeraulianと話す ❷Ceraulianに「金の髪飾り」を渡す ❸地球時間で0時を過ぎたあとにCeraulianと話す ❹北サンドリアE−6にいるMiauxと話して「片方のピアス」を入手 ❺Ceraulianと話す ❻バストゥーク商業区H−8の彫金ギルド前にいるArdeaと話す ❼西ロンフォールF−6にいるEscaと話す ❽バタリア丘陵I−10からエルディーム古墳に移動し、G−9の中央にある墓地から落ちてバタリア丘陵の孤島に進む ❾バタリア丘陵J−11の「???」を調べる ❿出現した剣虎族のSturmtigerを倒す ⓫再度「???」を調べる ⓬Ceraulianと話す

AF3

クエスト名	信じあう者たち	依頼者	Rahal:ドラギーユ城H−9

❶ドラギーユ城H−9にいるRahalと話す ❷サンドリア港I−9にいるCeraulianと話す ❸クフタルの洞門にあるTreasure Cofferを開ける ❹Rahal→南サンドリアF−7にいるBalasiel→Rahalの順に話す ❺ヨアトル大森林J−11からウガレピ寺院に移動して、飛竜を出した状態でF−10にある「???」を調べる ❻出現したCleuvarion M Resoaix(戦士)、Rompaulion S Citalle(シーフ)の2体のシャドウ族を倒す ❼再度「???」を調べる

◆性能(すべてがⓇⒺつく)

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
両手槍	42	ペレグリン	D61 隔492 DEX+1 VIT+1	AF1:職人は眠らない	−
頭	60	ドラケンアーメット	防16 HP+12 MND+5 耐雷+10 飛竜:ブレスを効果的に使う	AF3:信じあう者たち	防+9 VIT+8 MND+3 スピリットリンク効果アップ 耐雷−10
胴	58	ドラケンメイル	防38 HP+15 VIT+4 耐氷+10 飛竜:リジェネ	イフリートの釜のTreasure Coffer	防+11 STR+6 VIT+2 攻+7 耐氷−10
両手	56	ドラケンフィンガー	防15 HP+11 DEX+3 受け流しスキル+10 飛竜:命中率アップ	古びた小手(ボヤーダ樹)	防+4 STR+5 DEX+2 受け流しスキル+2
両脚	52	ドラケンブレー	防27 HP+15 耐土+10 エンシェントサークル効果アップ 飛竜:HP+10%	AF2:大いなる遺産	防+5 命中+9 飛竜:HP+5% 耐土−10
両足	54	ドラケングリーヴ	防10 HP+12 AGI+3 回避スキル+5 ジャンプ効果アップ	流砂洞のTreasure Coffer	防+6 DEX+5 AGI+2 回避スキル+5

AF(カスタム)

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	DCアーメット+1	防25 HP+12 VIT+8 MND+8 スピリットリンク効果アップ 飛竜:ブレスを効果的に使う	30枚	雄羊の撓革	コバルトミスリル板	ブルーリベット
胴	74	DCメイル+1	防49 HP+15 STR+6 VIT+6 攻+7 飛竜:リジェネ	40枚	雄羊の撓革		
両手	74	DCフィンガー+1	防19 HP+11 STR+5 DEX+5 受け流しスキル+12 飛竜:命中率アップ	20枚	雄羊のなめし革		
両脚	74	DCブレー+1	防32 HP+15 命中+9 エンシェントサークル効果アップ 飛竜:HP+15%	25枚	雄羊のなめし革		
両足	74	DCグリーヴ+1	防16 HP+12 DEX+5 AGI+5 回避スキル+10 ジャンプ効果アップ	20枚	雄羊のなめし革		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	75	ウィルムアーメット	防25 HP+16 STR+4 耐風+10 飛竜:ブレス効果アップ	ザルカバード、タブナジア	防+1 STR+1 攻+2 耐風−10
胴	74	ウィルムメイル	防49 HP+24 受け流しスキル+15 レジストブライン効果アップ 飛竜:サポートジョブ能力追加	ボスディン、タブナジア	防+1 HP+9 ヘイスト+2% レジストブライン効果アップの消失
両手	73	ウィルムフィンガー	防19 HP+16 AGI+3 命中+5 飛竜:被魔法ダメージ−5%	ジュノ、クフィム	防+1 MP+16 AGI+1 命中+2
両脚	71	ウィルムブレー	防32 HP+13 DEX+5 ハイジャンプ効果アップ 飛竜:被物理ダメージ−5%	バストゥーク、バルクルム	防+1 DEX+1 飛竜:被物理ダメージ−1%
両足	72	ウィルムグリーヴ	防16 HP+10 VIT+4 耐氷+10 飛竜:ヒーリングHP+6	サンドリア、ブブリム	防+1 VIT+1 飛竜:ヒーリングHP+1
腰	70	ウィルムベルト	防5 VIT+5 命中+7 攻+7	ブブリム、クフィム	−

レリック(カスタム)

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	WMアーメット+1	防26 HP+16 STR+5 攻+2 飛竜:ブレス効果アップ	オルデール銅貨30枚	WMアーメット−1	雄羊の撓革
胴	75	WMメイル+1	防50 HP+33 受け流しスキル+15 ヘイスト+2% 飛竜:サポートジョブ能力追加	オルデール銅貨30枚	WMメイル−1	雄羊の撓革
両手	75	WMフィンガー+1	防20 HP+16 MP+16 AGI+4 命中+7 飛竜:被魔法ダメージ−5%	オルデール銅貨30枚	WMフィンガー−1	雄羊のなめし革
両脚	75	WMブレー+1	防33 HP+13 DEX+6 ハイジャンプ効果アップ 飛竜:被物理ダメージ−6%	オルデール銅貨30枚	WMブレー−1	雄羊のなめし革
両足	75	WMグリーヴ+1	防17 HP+10 VIT+5 耐氷+10 飛竜:ヒーリングHP+7	オルデール銅貨30枚	WMグリーヴ−1	雄羊のなめし革

飛竜を強化するAF防具

両足以外のAF防具には、飛竜の能力を高める効果がある。特に「ドラケンアーメット」が有効で、敵の弱点に合わせてブレスを使いわけ、そのうえヒールブレスの使用条件が緩和されるのだ。

打ち直すと攻守ともに大幅に強化

AFを打ち直すと防御力が35も増加し、STR・DEX・VITなども強化される。注目したい性能は、「DCブレー+1」の飛竜:HP+15%。飛竜のHPが増えるとブレスの回復量が増加するのだ。

ブレス効果アップの「ウィルムアーメット」

飛竜のブレスの効果を1.5倍に高める「ウィルムアーメット」。「ドラケンアーメット」でブレスの使用条件を緩和しておき、飛竜がブレスを発動したらこれに装備変更するのが有効な使い方。

召喚士 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1　クエスト名：人形使い　依頼者：Carbuncle：ウィンダス石の区G-3

❶ウィンダス石の区G-3にあるDoor:House of the Heroを調べる ❷バストゥーク港J-7にいるJuroroから「土の振子」を入手する ❸流砂洞から振動の回廊に移動して、Earth Protocrystalに「土の振子」をトレード ❹出現したヘクトアイズ族のGalgalimを倒す ❺Juroroと話す ❻ウィンダス石の区E-7にいるKoru-Moruと話す

AF2　クエスト名：同窓の輪　依頼者：Carbuncle：ウィンダス石の区G-3

❶ウィンダス石の区G-3にあるDoor:House of the Heroを調べる ❷ウィンダス石の区E-7にいるKoru-Moruと話したあと、「アストラガルス」を4つ渡す ❸ウィンダス水の区北側L-6耳の院のFupepe→水の区北側G-8目の院にいるFurakku-Norakku→ウィンダス石の区J-8にいるShantottoの順に話す ❹北サンドリアE-7にいるGulmamaと話して「氷の振子」を入手 ❺フェ・インから凍結の回廊に移動して、Ice Protocrystalに「氷の振子」をトレード ❻出現した6体の樹人族（若木）Dryadを倒す ❼Koru-Moruと話す

AF3　クエスト名：誰そ彼そ　依頼者：Carbuncle：ウィンダス石の区G-3

❶ウィンダス石の区G-3にあるDoor:House of the Heroを調べる ❷ウィンダス石の区E-7にいるKoru-Moruと話す ❸マウラI-9にいるRipapaと話して「雷の振子」を入手 ❹ボヤーダ樹から雷鳴の回廊に移動して、Lightning Protocrystalに「雷の振子」をトレード ❺出現したイビルウェポン族2体を倒す ❻Koru-Moruと話す ❼ラバオG-9にいるAgado-Pugadoと話して「風の振子」を入手 ❽テリガン岬から突風の回廊に移動して、Wind Protocrystalに「風の振子」をトレード ❾出現したマンティコア族のOgmiosを倒す ❿Koru-Moruと話す

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

	種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
AF	両手棍	41	ククルカンスタッフ	D22 隔366 MP+20	AF1：人形使い	−
AF	頭	60	エボカーホーン	防15 MP+20 INT+3 召喚魔法スキル+5 召喚獣：敵対心−3	AF3：誰そ彼そ	MP+5 INT+3 MND+6
AF	胴	58	エボカーダブレット	防35 MP+15 MND+3 召喚獣属性の耐性+20 召喚獣：敵対心−2	ウガレピ寺院のTreasure Coffer	MP+30 召喚獣属性の耐性+5 契約の履行使用間隔−4 ヒーリングMP+5 召喚獣：敵対心+2 MND−3
AF	両手	54	エボカーブレーサー	防11 MP+15 VIT+4 召喚獣属性のダメージを時々MPに変換 召喚獣：敵対心−2	古びた小手（海蛇の岩窟）	MP+4 契約の履行使用間隔−1 VIT−4
AF	両脚	52	エボカースパッツ	防25 MP+15 回避スキル+10 召喚獣：命中率アップ 敵対心−2	AF2：同窓の輪	MP+7 敵対心−3 回避スキル−10
AF	両足	56	エボカーピガッシュ	防10 MP+15 AGI+5 召喚獣：回避率アップ 敵対心−2	トライマライ水路のTreasure Coffer	MP+10 召喚獣維持費−1 敵対心−2 AGI−5

	種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
AF〔カスタム〕	頭	74	EKホーン+1	防15 MP+25 INT+6 MND+6 召喚魔法スキル+5 召喚獣：敵対心−3	25枚	コーラルホーン	グリッターヤーン	アストラルレザー
AF〔カスタム〕	胴	74	EKダブレット+1	防35 MP+45 召喚獣属性の耐性+25 契約の履行使用間隔−4 ヒーリングMP+5	35枚	ウルフフェルト		
AF〔カスタム〕	両手	74	EKブレーサー+1	防11 MP+19 契約の履行使用間隔−1 召喚獣属性のダメージを時々MPに変換 召喚獣：敵対心−2	20枚	ウルフフェルト		
AF〔カスタム〕	両脚	74	EKスパッツ+1	防25 MP+22 敵対心−3 召喚獣：命中率アップ 敵対心−2	30枚	ウルフフェルト		
AF〔カスタム〕	両足	74	EKピガッシュ+1	防10 MP+25 召喚獣維持費−1 召喚獣：回避率アップ 敵対心−4	15枚	神代木		

	種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
レリック	頭	75	サマナーホーン	防18 MP+25 INT+3 契約の履行使用間隔−3 天候：召喚獣維持費−3	ザルカバード、タブナジア	防+1 MP+5 INT+1
レリック	胴	74	サマナーダブレット	防38 MP+20 契約の履行使用間隔−3 召喚獣：クリティカルヒット+3% 曜日：召喚獣維持費−3	ボスディン、タブナジア	防+1 契約の履行使用間隔−1 召喚獣：クリティカルヒット+1%
レリック	両手	72	サマナーブレーサー	防15 MP+25 召喚魔法スキル+10 契約の履行使用間隔−2 召喚獣：命中率アップ	バストゥーク、ブブリム	防+1 MP+5 召喚魔法スキル+2
レリック	両脚	71	サマナースパッツ	防29 MP+20 MND+3 精霊召喚獣の魔法使用間隔短縮 契約の履行使用間隔−2	ウィンダス、バルクルム	防+1 MP+5 召喚獣：敵対心+2 MND−3
レリック	両足	73	サマナーピガッシュ	防14 MP+20 VIT+3 召喚獣：攻撃力アップ 契約の履行使用間隔−2	サンドリア、クフィム	防+1 MP+5 敵対心+2 VIT−3
レリック	背	70	サマナーケープ	防6 HP+30 MP+30 敵対心−1	バルクルム、クフィム	−

	種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
レリック〔カスタム〕	頭	75	SMホーン+1	防19 MP+30 INT+4 契約の履行使用間隔−3 天候：召喚獣維持費−3	トゥクク白貝貨30枚	SMホーン−1	コーラルホーン
レリック〔カスタム〕	胴	75	SMダブレット+1	防39 MP+20 契約の履行使用間隔−4 召喚獣：クリティカルヒット+4% 曜日：召喚獣維持費−3	トゥクク白貝貨30枚	SMダブレット−1	ウルフフェルト
レリック〔カスタム〕	両手	75	SMブレーサー+1	防16 MP+30 召喚魔法スキル+12 契約の履行使用間隔−2 召喚獣：命中率アップ	トゥクク白貝貨30枚	SMブレーサー−1	ウルフフェルト
レリック〔カスタム〕	両脚	75	SMスパッツ+1	防30 MP+25 精霊召喚獣の魔法使用間隔短縮 契約の履行使用間隔−2 召喚獣：敵対心+2	トゥクク白貝貨30枚	SMスパッツ−1	ウルフフェルト
レリック〔カスタム〕	両足	75	SMピガッシュ+1	防15 MP+25 召喚獣：攻撃力アップ 敵対心+2 契約の履行使用間隔−2	トゥクク白貝貨28枚	SMピガッシュ−1	神代木

AFの頭と両脚は履行時に有効

「エボカーホーン」の召喚スキル+5、「エボカースパッツ」の召喚獣：命中率アップが履行に役立つ。どちらも命中率を高める効果があるため、「契約の履行」を使うときはこの防具に変更しよう。

維持費を減らす「EKピガッシュ+1」

AF〔カスタム〕のうち、「EKピガッシュ+1」の召喚獣維持費−1が重宝する。これは召喚獣の維持費を減らせる唯一の両足装備なのだ。まずは「エボカーピガッシュ」から打ち直すのがオススメ。

履行の使用間隔短縮に優れたレリック

レリック装束の全部位に履行の使用間隔短縮効果があり、すべて装備すると12秒も短縮できる。また、「サマナーブレーサー」の召喚魔法スキル+10と召喚獣：命中率アップも履行時に有効だ。

青魔道士 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1 クエスト名：開門　依頼者：Raubahn：???

❶アトルガンの秘宝ミッション「不滅の防人」をクリアする ❷アトルガン白門J−10にいるWaoudと話す ❸青魔道士の状態で、アズーフ島監視哨のNareema、ドゥブッカ島監視哨のNahshib、マムージャ監視哨のDaswill、ハルブーン監視哨のWaudeen、イルルシ環礁監視哨のMeyaadaにそれぞれ話しかけて「○蛇の烙印」を入手 ❹Waoudと話す

AF2 クエスト名：兆候　依頼者：Raubahn：???

❶AFクエスト1をクリアしてから地球時間で0時を過ぎたあと、アトルガン白門J−10にいるWaoudと会話する ❷ゼオルム火山D−8からナバゴ処刑場に移動して、Decorative Bronze Gateを調べる（レベル無制限、最大18人、30分制限のBF戦） ❸出現したフラン族のImmortal Flanを倒す ❹Waoudと話す ❺アトルガン白門F−8のLathuyaと話す ❻ワジャーム樹林K−9からエジワ蘿洞に移動して、H−7にある名称のないターゲットポイントを調べる ❼Lathuyaと話す

AF3 クエスト名：変容　依頼者：Raubahn：???

❶AFクエスト2をクリアしてから地球時間で0時を過ぎたあと、アトルガン白門J−10にいるWaoudと話して1000ギル払う ❷アトルガン白門L−8のImperial Whitegateを調べる ❸「アトルガン白銀貨」を2枚用意する ❹カダーバの浮沼J−10にいるTyamahに「アトルガン白銀貨」を1枚トレードして、アルザダール海底遺跡群に移動する ❺道なりに進みGilded Doorに近づく ❻H−8からワープしてさらに奥に進む ❼カダーバの浮沼E−11のNasheefaに「アトルガン白銀貨」を1枚トレードする ❽アルザダール海底遺跡群I−9からワープして、G−7にある名称のないターゲットポイントを調べる ❾出現するソウルフレア族を倒す ❿再度ポイントを調べる

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

	種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
AF	片手剣	40	イモータルシミター	D26 隔236 MP+10 STR+1 INT+1	AF1：開門	−
AF	頭	60	メガスケフィエ	防23 MP+20 INT+3 MND+3 モンスター相関関係効果アップ	AF3：変容	防+1 MP+5 INT+2 MND+2
AF	胴	58	メガスジュバ	防44 HP+12 MP+12 STR+3 DEX+3 青魔法スキル+15	仕立て屋に依頼する	防+1 HP+5 MP+5 STR+2 DEX+2 ヒーリングHP+1 ヒーリングMP+1
AF	両手	56	メガスバズバンド	防16 MP+15 受け流しスキル+10 ラーニング確率アップ	仕立て屋に依頼する	防+1 MP+5 STR+3 INT+3
AF	両脚	54	メガスシャルワー	防33 HP+20 VIT+3 AGI+3 詠唱中断率10%ダウン	仕立て屋に依頼する	防+1 HP+5 DEX+5 VIT+2 AGI+2 詠唱中断率2%ダウン
AF	両足	52	メガスチャルク	防13 HP+13 MP+13 回避スキル+10 敵対心−3	AF2：兆候	防+1 HP+5 MP+5 命中+3 敵対心−2

	種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
AF（カスタム）	頭	74	MGケフィエ+1	防24 MP+25 INT+5 MND+5 モンスター相関関係効果アップ	20枚	クロマカラクール革	輝金糸	ファイアクロス
AF（カスタム）	胴	74	MGジュバ+1	防45 HP+17 MP+17 STR+5 DEX+5 青魔法スキル+15 ヒーリングHP+1 ヒーリングMP+1	30枚	ワモーラクロス		
AF（カスタム）	両手	74	MGバズバンド+1	防17 MP+20 STR+3 INT+3 受け流しスキル+10 ラーニング確率アップ	15枚	クロマカラクール革		
AF（カスタム）	両脚	74	MGシャルワー+1	防34 HP+25 DEX+5 VIT+5 AGI+5 詠唱中断率12%ダウン	30枚	ワモーラクロス		
AF（カスタム）	両足	74	MGチャルク+1	防14 HP+18 MP+18 命中+3 回避スキル+10 敵対心−5	15枚	クロマカラクール革		

	種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
レリック	頭	75	ミラージケフィエ	防24 HP+15 VIT+3 青魔法スキル+5 与ブレス効果アップ	ザルカバード、タブナジア	防+1 VIT+1
レリック	胴	74	ミラージジュバ	防45 MP+20 命中+10 敵対心−2 リフレシュ	ボスディン	防+1 命中+2 敵対心−1
レリック	両手	73	ミラージバズバンド	防17 HP+12 MP+12 DEX+5 MND+5 回避+5	サンドリア	防+1 DEX+1 MND+1
レリック	両脚	72	ミラージシャルワー	防31 HP+10 MP+10 STR+3 命中+5 魔法命中率+3	バストゥーク	防+1 HP+5 MP+5 魔法命中率+2
レリック	両足	71	ミラージチャルク	防16 MP+15 AGI+3 INT+3 攻+5 敵対心−2	ウィンダス	防+1 AGI+1 INT+1
レリック	背	70	ミラージマント	防6 MP+20 命中+7 魔法命中率+3	バルクルム、ブブリム	−

	種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
レリック（カスタム）	頭	75	MIケフィエ+1	防25 HP+15 VIT+4 青魔法スキル+5 与ブレス効果アップ	オルデール銅貨26枚	MIケフィエ−1	クロマカラクール革
レリック（カスタム）	胴	75	MIジュバ+1	防46 MP+20 命中+12 敵対心−3 リフレシュ	オルデール銅貨26枚	MIジュバ−1	滑らかなビロード
レリック（カスタム）	両手	75	MIバズバンド+1	防18 HP+12 MP+12 DEX+6 MND+6 回避+5	オルデール銅貨26枚	MIバズバンド−1	クロマカラクール革
レリック（カスタム）	両脚	75	MIシャルワー+1	防32 HP+15 MP+15 STR+3 命中+5 魔法命中率+5	オルデール銅貨26枚	MIシャルワー−1	滑らかなビロード
レリック（カスタム）	両足	75	MIチャルク+1	防17 MP+15 AGI+4 INT+4 攻+5 敵対心−2	オルデール銅貨26枚	MIチャルク−1	クロマカラクール革

AF胴と両手でラーニング確率アップ

「メガスジュバ」の青魔法スキル+15と、「メガスバズバンド」のラーニング確率アップの効果により、ラーニングできる確率を高めることができる。また、青魔法スキルには物理系と魔法系青魔法の攻撃力と命中率を上げる効果もあるため、青魔法使用時には「メガスジュバ」を装備しておきたい。

「ミラージケフィエ」と「ミラージジュバ」が役立つ

「ミラージケフィエ」には青魔法スキル+5の効果がある。青魔法スキルを上げられる数少ない装備品の1つだ。また、「ミラージジュバ」には3秒ごとに1ずつ回復する「リフレシュ」効果も得られる。「メガスジュバ」の青魔法スキル+15も有効だが、こちらはMPを回復しながら攻撃できるのが利点。

コルセア アーティファクト／レリック装束

アーティファクト



レリック装束



◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	双翼は朝凪に舞う	依頼者	Qultada：アラパゴ暗礁域H−10

❶カダーバの浮沼I−6からアラパゴ暗礁域に移動して、J−10のIron Doorを「ラミアの牙のカギ」で開ける　❷H−10の「???」を調べる（選択肢はどれを選んでもいい。正解は「シャクラミの地下迷宮」）　❸ブブリム半島F−6からシャクラミの地下迷宮に移動して、L−9から南に進み次のマップに進む　❹K−9のIron Doorを調べる　❺出現したLost Soulを倒す　❻再度Iron Doorを調べる　❼アラパゴ暗礁域のH−10にある「???」を調べる　❽アトルガン白門J−12にいるRatihbと話す

AF2

クエスト名	白昼わだつみを駆る	依頼者	Zweeha：アラパゴ暗礁域H−10

❶アラパゴ暗礁域H−10にある「???」を調べる　❷ナシュモ、アトルガン白門、銀海航路のいずれかで釣りをして、「測深儀」を釣り上げる（竿と餌はどれでも釣れる）　❸ナシュモG−7にいるLeleroonに「測深儀」を渡す　❹ワジャーム樹林G−8にあるLeypointに「測深儀」をトレード　❺地球時間で0時を過ぎたあと、再度Leypointを調べる　❻アラパゴ暗礁域H−10にある「???」を調べる

AF3

クエスト名	やがて海霧の夜に翔ぶ	依頼者	Zweeha：アトルガン白門J−12

❶アトルガン白門J−12にある茶屋シャララトに近づく　❷ドゥブッカ島監視哨にワープして、カダーバの浮沼F−9からアラパゴ暗礁域に移動する　❸H−8にあるCutterを調べる（レベル75制限、最大6人、30分制限のBF戦）　❹Yazquhl（戦士タイプ）とGowam（青魔道士）を倒す（負けた場合は、地球時間の0時を過ぎたあと、茶屋シャララトのRatihbと話すと再挑戦できる）

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
射撃	40	トランプガン	D28 隔480 AGI+2 飛命+2	AF1：双翼は朝凪に舞う	−
頭	60	コルセアトリコルヌ	防22 HP+8 STR+2 飛命+8 クイックドロー効果アップ	AF3：やがて海霧の夜に翔ぶ	防+1 HP+5 STR+2 AGI+4 飛命+1
胴	58	コルセアフラック	防42 HP+15 DEX+2 AGI+2 飛命+8	仕立て屋に依頼する	防+1 HP+5 DEX+3 AGI+3 飛命+2 飛攻+5
両手	54	コルセアガントリー	防11 HP+10 DEX+2 MND+2 受け流しスキル+5	仕立て屋に依頼する	防+1 HP+5 DEX+3 MND+3 回避+3
両脚	52	コルセアトルーズ	防28 HP+20 INT+3 敵対心−3	AF2：白昼わだつみを駆る	防+1 HP+5 INT+2 AGI+5 敵対心−1
両足	56	コルセアブーツ	防11 HP+10 STR+2 AGI+2 飛命+2	仕立て屋に依頼する	防+1 HP+5 STR+3 AGI+3 飛命+2 命中+4

AF（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	COトリコルヌ+1	防23 HP+13 STR+4 AGI+4 飛命+9 クイックドロー効果アップ	30枚	雄羊の撓革	天蚕糸	トワル
胴	74	COフラック+1	防43 HP+20 DEX+5 AGI+5 飛命+10 飛攻+5	30枚	オイルクロス		
両手	74	COガントリー+1	防12 HP+15 DEX+5 MND+5 回避+3 受け流しスキル+5	20枚	オイルクロス		
両脚	74	COトルーズ+1	防29 HP+25 INT+5 AGI+5 敵対心−4	30枚	オイルクロス		
両足	74	COブーツ+1	防12 HP+15 STR+5 AGI+5 飛命+4 命中+4	25枚	マーリドのなめし革		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	75	コモドアトリコルヌ	防24 HP+10 飛攻+8 ファントムロール性能アップ	ザルカバード	防+1 HP+2 飛攻+2
胴	74	コモドアフラック	防45 STR+3 命中+8 飛攻+8 ランダムディール効果アップ	ボスディン	防+1 命中+2 飛攻+2
両手	72	コモドアガントリー	防14 HP+12 AGI+2 飛命+5 スナップショット効果アップ	ジュノ	防+1 HP+3 AGI+1
両脚	71	コモドアトルーズ	防30 HP+22 STR+3 AGI+3 攻+3 回避+3	サンドリア	防+1 攻+4 回避+4
両足	73	コモドアブーツ	防16 HP+12 DEX+3 INT+3 命中+5 敵対心−3	バストゥーク	防+1 命中+2 敵対心−1
腰	70	コモドアベルト	防4 STR+4 飛命+8 飛攻+5	バルクルム、クフィム	−

レリック（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	CMトリコルヌ+1	防25 HP+12 飛攻+10 ファントムロール性能アップ	1バイン紙幣30枚	CMトリコルヌ−1	オピンニクの革
胴	75	CMフラック+1	防46 STR+3 命中+10 飛攻+10 ランダムディール効果アップ	1バイン紙幣30枚	CMフラック−1	オイルクロス
両手	75	CMガントリー+1	防15 HP+15 AGI+3 飛命+5 スナップショット効果アップ	1バイン紙幣30枚	CMガントリー−1	オイルクロス
両脚	75	CMトルーズ+1	防31 HP+22 STR+3 AGI+3 攻+7 回避+7	1バイン紙幣30枚	CMトルーズ−1	オイルクロス
両足	75	CMブーツ+1	防17 HP+12 DEX+3 INT+3 命中+7 敵対心−4	1バイン紙幣30枚	CMブーツ−1	マーリドのなめし革

遠隔攻撃を強化するAF防具

AF防具のうち、頭・胴・両足は遠隔攻撃に影響する飛命とAGIを強化できる。コルセアのアタッカー能力を高められる防具として優秀だ。なお、クイックドロー効果アップはダメージアップの効果。

打ち直すと遠隔攻撃に特化できる

AFを打ち直すとAGI・飛命・飛攻をさらに強化できる。アタッカー役と比べてコルセアの攻撃能力は低かったが、これらの装備することでアタッカー役に匹敵する攻撃力を得られるのだ。

アビリティを強化できるレリック装束

レリック装束頭のファントムロール性能アップは、ロールに対応したジョブがいなくてもボーナスを得られることがある効果。胴のランダムディール効果アップは、たまに回復するアビリティが2つになる。

からくり士 アーティファクト／レリック装束

アーティファクト



レリック装束



◆AFクエスト手順

AF1

クエスト名	投げ込んだのは貴方じゃないですか	依頼者	Iruki-Waraki：アトルガン白門K−9

❶アトルガン白門K−9にいるIruki-Warakiに話しかける（選択肢はどれを選んでもいい） ❷ナシュモH−6のDneganと話す ❸カダーバの浮沼I−10にある「???」を調べる ❹出現したドゥーム族のCaedarva Toadを倒す ❺再度「???」を調べる ❻Iruki-Warakiと話す

AF2

クエスト名	キモいから名前で呼ぶな	依頼者	Iruki-Waraki：アトルガン白門K−9

❶アトルガン白門K−9にいるIruki-Warakiと話す ❷「昏睡薬」と「チャイ」をIruki-Warakiに渡す ❸ナシュモH−6にいるDneganと話し、「ナシュモを案内して欲しい」「コーヒー」「湯気」を選ぶ（異なる選択肢を選んだ場合は、ヴァナ・ディール時間の0時を過ぎたあと、Dneganと話すところから再挑戦できる） ❹カダーバの浮沼I−6からアラパゴ暗礁域に移動して、J−10のIron Doorを「ラミアの牙のカギ」で開ける ❺J−6からカダーバの浮沼に移動する ❻カダーバの浮沼K−6の「???」を調べる

AF3

クエスト名	「何もできない」だなんて言わせない	依頼者	Iruki-Waraki：アトルガン白門K−9

❶アトルガン白門K−9にいるIruki-Warakiと話す ❷バストゥーク商業区F−9にいるShamarhaanと話す ❸ゼオルム火山L−8にある「???」を調べる ❹ナシュモF−7からカダーバの浮沼に移動して、カダーバの浮沼E−9からタラッカ入江に入る ❺奥にあるRock Slabを調べる（レベル無制限、最大6人、30分制限のBF戦） ❻Valkengを倒す ❼Shamarhaan→Iruki-Waraki→ナシュモH−9のSajhra（選択肢はどれを選んでもいい）→Iruki-Warakiの順に話す

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
投てき	40	ターボストリンガー	ストリンガーの高速改良型。 従来のものより高速で指令を伝達できる	AF1：投げ込んだのは貴方じゃないですか	−
頭	60	パペトリタージ	防15 HP+10 DEX+3 MND+3 オートマトン：ヒーリングHP+3 ヒーリングMP+3	AF3：「何もできない」だなんて言わせない	防+1 HP+5 DEX+2 VIT+5 MND+2
胴	58	パペトリトベ	防36 HP+12 命中+5 オートマトン：HPmaxアップ MPmaxアップ	仕立て屋に依頼する	防+1 HP+5 攻+5
両手	56	パペトリダスタナ	防12 HP+13 AGI+3 マニューバ効果アップ オーバーロード確率ダウン	仕立て屋に依頼する	防+1 HP+5 STR+5 AGI+2
両脚	52	パペトリチュリダル	防25 HP+11 CHR+3 オートマトン：ケアル回復量アップ 詠唱中断率ダウン	AF2：キモいから名前で呼ぶな	防+1 HP+5 DEX+5 CHR+2
両足	54	パペトリバブーシュ	防11 HP+9 STR+3 耐雷+10 リペアー効果アップ	仕立て屋に依頼する	防+1 HP+10 STR+2 命中+5 回避+5 耐雷−10

AF（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	PTタージ+1	防16 HP+15 DEX+5 VIT+5 MND+5 オートマトン：ヒーリングHP+3 ヒーリングMP+3	20枚	フーラード	パンタンワイヤー	コーデュロイ
胴	74	PTトベ+1	防37 HP+17 命中+5 攻+5 オートマトン：HPmaxアップ MPmaxアップ	30枚	緋麻布		
両手	74	PTダスタナ+1	防13 HP+18 STR+5 AGI+5 マニューバ効果アップ オーバーロード確率ダウン	20枚	フーラード		
両脚	74	PTチュリダル+1	防26 HP+16 DEX+5 CHR+5 オートマトン：ケアル回復量アップ 詠唱中断率ダウン	20枚	フーラード		
両足	74	PTバブーシュ+1	防12 HP+19 STR+5 命中+5 回避+5 リペアー効果アップ	20枚	エーテルレザー		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	75	パンタンタージ	防19 HP+12 STR+3 AGI+3 リジェネ オートマトン：リジェネ	ザルカバード、タブナジア	防+1 STR+1 AGI+1
胴	74	パンタントベ	防45 HP+15 命中+10 モクシャ+5 オートマトン：命中+10	ボスディン	防+1 命中+2 オートマトン：命中+2
両手	73	パンタンダスタナ	防18 HP+16 DEX+2 CHR+2 ヘイスト+3% オートマトン：ヘイスト+3%	ウィンダス	防+1 HP+9 DEX+1 CHR+1
両脚	71	パンタンチュリダル	防32 HP+13 STR+2 VIT+2 命中+5 オートマトン：魔法命中率+5	ジュノ	防+1 命中+2 オートマトン：魔法命中率+2
両足	72	パンタンバブーシュ	防17 HP+14 INT+2 MND+2 攻+5 オートマトン：魔法攻撃力アップ+5	サンドリア	防+1 HP+8 INT+1 MND+1
背	70	パンタンケープ	防6 DEX+5 攻+15 オートマトン：攻+15	クフィム、ブブリム	−

レリック（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	PNタージ+1	防20 HP+12 STR+4 AGI+4 リジェネ オートマトン：リジェネ	トゥクク白貝貨26	PNタージ−1	フーラード
胴	75	PNトベ+1	防46 HP+15 命中+12 モクシャ+5 オートマトン：命中+12	トゥクク白貝貨26	PNトベ−1	ゴールドブロケード
両手	75	PNダスタナ+1	防19 HP+25 DEX+3 CHR+3 ヘイスト+3% オートマトン：ヘイスト+3%	トゥクク白貝貨26	PNダスタナ−1	フーラード
両脚	75	PNチュリダル+1	防33 HP+13 STR+2 VIT+2 命中+7 オートマトン：魔法命中率+7	トゥクク白貝貨26	PNチュリダル−1	フーラード
両足	75	PNバブーシュ+1	防18 HP+22 INT+3 MND+3 攻+5 オートマトン：魔法攻撃力アップ+5	トゥクク白貝貨26	PNバブーシュ−1	ペイストの革

オートマトンの性能を高めるAF防具

オートマトンの性能を高めるAF防具。そのなかでも特に両手装備の「パペトリダスタナ」は、つねに装備しておきたい防具の1つ。マニューバ効果アップはマニューバ使用時にオートマトンのステータスが1から2に上がるうえに、オーバーロードになる確率を下げられるのだ。

レリック装束ではアタッカー能力を高められる

からくり士の全ステータスと、オートマトンの命中・魔法命中率・魔法攻撃力などを上げられるレリック装束。部位ごとに特徴が異なり、頭・胴・両手はオートマトンの白兵戦フレーム、両脚・両足は魔法戦フレームと相性がいい。自身のフレームに合わせて装備する組み合わせを変えるといいだろう。

踊り子 アーティファクト

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1 クエスト名：未完成の円舞(ワルツ)　依頼者：Laila：ジュノ上層G−7

❶ジュノ上層G−7にいるLailaと話す　❷Lailaの近くにいるRhea Myuliahと話す　❸グロウベルグ〔S〕F−5の「???」を2回調べる　❹出現したヒッポグリフ族のMigratory Hippogryphを倒す　❺再度「???」を調べて、舞踏書「実戦円舞神髄」を入手する　❻舞踏書「実戦円舞神髄」の内容を読んで、Lailaと話す

AF2 クエスト名：追想のポリフォニー　依頼者：Laila：ジュノ上層G−7

❶AF1クリア後、ヴァナ・ディール時間の翌日以降にジュノ上層G−7のLailaと話す　❷ジャグナー森林〔S〕I−5にあるGlowing Pebblesを調べる　❸西サルタバルタ〔S〕にいるYagudo Piper、メリファト山地〔S〕にいるYagudo Chanter、ソロムグ原野〔S〕にいるYagudo Lutenistのいずれかから「ヤグードグルー」を入手する　❹ジャグナー森林〔S〕I−5にあるGlowing Pebblesを調べる　❺Lailaと話す

AF3 クエスト名：復活のステージ　依頼者：Laila：ジュノ上層G−7

❶AF2クリア後、ヴァナ・ディール時間の翌日以降にジュノ上層G−7のLailaと話す　❷バストゥーク商業区K−10にいるHarmodiosと話す　❸Lailaと話す　❹ヴァナ・ディール時間の翌日にLailaと話し、ミニゲームに勝利する(若いお客さんには「ワルツ」、年輩のお客さんには「サンバ」、子供たちには「決めのジグ」を選ぶ。また、Lailaの横にいるRhea Myuliahに話しかけるとミニゲームの練習を行える)

◆性能(すべてがⓇⒺつく)

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
投てき	40	ウォーフープ	D21 隔286 CHR+3	AF1：未完成の円舞(ワルツ)	−
頭	54	ダンサーティアラ	防18 HP+10 CHR+4 敵対心−2 サンバ持続時間アップ	素材を渡して作成する	防+1 HP+5 DEX+4
胴	60	ダンサーカザク	防38 HP+20 STR+2 DEX+2 ワルツ回復量+10% 敵対心−2	AF3：復活のステージ	防+1 HP+5 STR+3 DEX+3
両手	52	ダンサーバングル	防15 HP+12 DEX+2 AGI+2 ステップ命中率アップ	素材を渡して作成する	防+1 HP+5 DEX+2 AGI+2 攻+5
両脚	58	ダンサータイツ	防28 HP+10 CHR+3 命中+3 敵対心−1	AF2：追想のポリフォニー	防+1 HP+5 VIT+5 CHR+2 命中+2 攻+5
両足	56	ダンサートーシュー	防14 HP+7 攻+5 回避+5 ジグ持続時間アップ	素材を渡して作成する	防+1 HP+5 STR+3 AGI+3

AF(カスタム)

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	DRティアラ+1	防19 HP+15 DEX+4 CHR+4 敵対心−2 サンバ持続時間アップ	30枚	ゴールドインゴット	フィレレース	ゴールドスタッズ
胴	74	DRカザク+1	防39 HP+25 STR+5 DEX+5 ワルツ回復量+10% 敵対心−2	35枚	緋麻布		
両手	74	DRバングル+1	防16 HP+17 DEX+4 AGI+4 攻+5 ステップ命中率アップ	25枚	ゴールドインゴット		
両脚	74	DRタイツ+1	防29 HP+15 VIT+5 CHR+5 命中+5 攻+5 敵対心−1	25枚	シルキードエース		
両足	74	DRトーシュー+1	防15 HP+12 STR+3 AGI+3 攻+5 回避+5 ジグ持続時間アップ	20枚	シルキードエース		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	72	エトワールティアラ	防18 HP+20 STR+4 攻+5 ワルツ回復量+5%	バストゥーク、ブブリム	防+1 STR+1 攻+2
胴	75	エトワールカザク	防39 DEX+4 命中+10 攻+12 V.フラリッシュ効果アップ	ザルカバード、タブナジア	防+1 命中+2 攻+2
両手	71	エトワールバングル	防17 HP+15 VIT+3 AGI+3 攻+5 回避+5 敵対心+2	ウィンダス、バルクルム	防+1 VIT+1 AGI+1 敵対心+1
両脚	74	エトワールタイツ	防28 STR+3 CHR+3 ヘイスト+3% ジグ持続時間アップ	ボスディン、タブナジア	防+1 STR+1 CHR+1
両足	73	エトワールシュー	防16 HP+15 DEX+4 命中+3 ステップ命中率アップ	ジュノ、クフィム	防+1 HP+5 命中+2
背	70	エトワールケープ	防5 DEX+5 CHR+5 命中+5 回避+5	不明	−

レリック(カスタム)

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	ETティアラ+1	防19 HP+20 STR+5 攻+7 ワルツ回復量+5%	オルデール銅貨30枚	ETティアラ−1	ゴールドインゴット
胴	75	ETカザク+1	防40 DEX+4 命中+12 攻+14 V.フラリッシュ効果アップ	オルデール銅貨30枚	ETカザク−1	シリス
両手	75	ETバングル+1	防18 HP+15 VIT+4 AGI+4 攻+5 回避+5 敵対心+3	オルデール銅貨30枚	ETバングル−1	ゴールドインゴット
両脚	75	ETタイツ+1	防29 STR+4 CHR+4 ヘイスト+3% ジグ持続時間アップ	オルデール銅貨30枚	ETタイツ−1	滑らかなビロード
両足	75	ETトーシュー+1	防17 HP+20 DEX+4 命中+5 ステップ命中率アップ	オルデール銅貨30枚	ETトーシュー−1	ホーリーレザー

AF防具の特徴はアビリティの強化

踊り子のAFは全体的にアビリティを強化する性能がついている。部位ごとに強化できるアビリティが異なるので、アビリティを使用するときはそれと対応する部位に変更するといいだろう。カスタムするなら攻撃や命中が上がり、CHRなどもアップする両脚、攻撃が強化される両手を優先するといい。

攻撃面が強化されるレリック装束

攻撃に関係するさまざまなステータスが上昇するレリック装束。なかでも命中と攻撃を大きく上げる胴が強力だ。両脚も優秀なので、同じヘイスト+3%をもつ「バルバロッサゼレハ」を持っていないなら入手したい。ちなみ「ダンサートーシュー」と同時に装備するとにジグ持続時間を大きく延ばすことが可能だ。

学者 アーティファクト

アーティファクト	レリック装束
	

◆AFクエスト手順

AF1 クエスト名：その名はシュルツII世　依頼者：Erlene、Ulbrecht：エルディーム古墳〔S〕J−8

❶エルディーム古墳〔S〕J−8にいるErleneと話して「ウルブレヒトの封書」を入手する　❷バストゥーク商業区〔S〕H−6にいるGentle Tigerと話す　❸パシュハウ沼〔S〕E−11にあるIndescript Markingsを調べて、「シュルツの封書（だいじなもの）」を入手する　❹Erleneと話す

AF2 クエスト名：暗転　依頼者：Erlene：エルディーム古墳〔S〕J−8

❶エルディーム古墳〔S〕J−8にいるErleneと話す　❷南サンドリア〔S〕に移動する　❸Erleneと話す　❹徒歩でロランベリー耕地〔S〕からソロムグ原野〔S〕に移動し、ソロムグ原野〔S〕J−7にあるIndescript Markingsを天候が晴れのときに調べると「ウルブレヒトの帽子」を入手　❺Erleneと話す

AF3 クエスト名：真紅のグリモア　依頼者：Erlene：エルディーム古墳〔S〕J−8

❶エルディーム古墳〔S〕J−8にいるErleneと話す　❷パシュハウ沼〔S〕E−11のIndescript Markingsを調べて、「宛名のない封書」を入手する　❸「宛名のない封書」の内容を確認する　❹Erleneと話して「移送魔導式の写し」を入手する　❺グロウベルグ〔S〕E−10にある名称のないターゲットポイントを調べる　❻近くにあるIndescript Markingsを調べる　❼UlbrechtのHPを約70〜80%ほど減らす（負けたときはErleneに「ベラム」を渡して「移送魔導式の写し」を入手することで再挑戦できる）　❽Erleneと話す

◆性能（すべてがⓇⒺつく）

AF

種類	Lv	名称	性能	入手方法	カスタム後の性能比較
黒魔法	46	虚誘掩殺の策	天候の属性の魔法命中率をアップ	AF1：その名はシュルツII世	−
頭	60	スカラーボード	防15 MP+15 INT+4 机上演習効果アップ	AF3：真紅のグリモア	防+1 MP+5 INT+1 敵対心−2
胴	58	スカラーガウン	防38 MP+13 INT+1 MND+1 黒のグリモア効果アップ	だいじなものと交換する	防+1 MP+5 INT+2 MND+2 ヒーリングMP+5
両手	52	スカラーブレーサー	防13 MP+15 MND+3 詠唱中断率20%ダウン 敵対心−2	AF2：暗転	防+1 MP+5 MND+2 敵対心−1
両脚	56	スカラーパンツ	防27 MP+20 敵対心−1 白のグリモア効果アップ	だいじなものと交換する	防+1 MP+5 VIT+3 MND+3 敵対心−1
両足	54	スカラーローファー	防10 MP+15 敵対心−2 グリモア中の詠唱時間短縮	だいじなものと交換する	防+1 MP+5 AGI+3 INT+3

AF（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	獣人古銭	通常の素材	テメナスの素材	アポリオンの素材
頭	74	SLボード+1	防16 MP+20 INT+5 机上演習効果アップ 敵対心−1	20枚	エレクトラム	ブリリアンティン	エレクトラスタッズ
胴	74	SLガウン+1	防39 MP+18 INT+3 MND+3 黒のグリモア効果アップ ヒーリングMP+5	40枚	リンクスの革		
両手	74	SLブレーサー+1	防14 MP+20 MND+5 詠唱中断率20%ダウン 敵対心−3	25枚	リンクスの革		
両脚	74	SLパンツ+1	防28 MP+25 VIT+3 MND+3 敵対心−2 白のグリモア効果アップ	25枚	エーテルレザー		
両足	74	SLローファー+1	防11 MP+20 AGI+3 INT+3 敵対心−2 グリモア中の詠唱時間短縮	25枚	カラクール織物		

レリック

種類	Lv	名称	性能	デュナミス	カスタム後の性能比較
頭	75	アギュトボード	防16 HP+10 MP+10 MND+5 精霊魔法スキル+7 グリモア中の詠唱時間短縮	ザルカバード、タブナジア	防+1 HP+2 MP+2 MND+1
胴	74	アギュトガウン	防38 HP+15 MP+15 強化魔法スキル+7 魔法防御力アップ+5 机上演習効果アップ	ボスディン、タブナジア	防+1 HP+2 MP+2 魔法防御力アップ+1
両手	71	アギュトブレーサー	防14 MP+20 INT+3 MND+3 弱体魔法スキル+7 敵対心−2	サンドリア、バルクルム	防+1 INT+1 MND+1 敵対心−1
両脚	73	アギュトパンツ	防27 HP+15 MP+15 INT+5 暗黒魔法スキル+7 敵対心−2	バストゥーク、クフィム	防+1 HP+2 MP+2 INT+1 敵対心−1
両足	72	アギュトローファー	防13 MP+20 回復魔法スキル+7 天候：電光石火の章&疾風迅雷の章効果アップ	ウィンダス、ブブリム	防+1 MP+5 回復魔法スキル+2
腰	70	アギュトベルト	防6 MP+20 INT+5 MND+5 魔法命中率+2 魔法防御力アップ+2	ブブリム	−

レリック（カスタム）

種類	Lv	名称	性能	旧貨幣	壊れたレリック	通常の素材
頭	75	AGボード+1	防17 HP+12 MP+12 MND+6 精霊魔法スキル+7 グリモア中の詠唱時間短縮	1パイン紙幣28枚	AGボード−1	プラチナインゴット
胴	75	AGガウン+1	防39 HP+17 MP+17 強化魔法スキル+7 魔法防御力アップ+6 机上演習効果アップ	1パイン紙幣28枚	AGガウン−1	緋麻布
両手	75	AGブレーサー+1	防15 MP+20 INT+4 MND+4 弱体魔法スキル+7 敵対心−3	1パイン紙幣28枚	AGブレーサー−1	リンクスの革
両脚	75	AGパンツ+1	防28 HP+17 MP+17 INT+6 暗黒魔法スキル+7 敵対心−3	1パイン紙幣28枚	AGパンツ−1	エーテルレザー
両足	75	AGローファー+1	防14 MP+25 回復魔法スキル+9 天候：電光石火の章&疾風迅雷の章効果アップ	1パイン紙幣28枚	AGローファー−1	耐熱毛織物

AF防具で個々のアビリティを強化できる

踊り子と同じように、学者のアビリティを強化することに優れたAF防具。胴の「スカラーガウン」は「黒のグリモア」時に精霊・弱体・暗黒魔法スキルをそれぞれ15、両脚の「スカラーパンツ」は「白のグリモア」時に神聖・回復・強化・弱体魔法スキル+15の性能をもつ。どちらも高レベルでも役立つ防具だ。

魔法スキルが上がるレリック装束

グリモアにあわせて装備を変更しよう。黒のグリモアなら頭、両手、両脚、白のグリモアなら頭、胴、両手、両足を装備するといい。優先して入手したいのは精霊魔法スキルが上がる頭、弱体魔法スキルが上がる両手、机上演習効果アップと強化魔法スキルが上がる胴の3つ。腰装備の優秀さも光る。



CHAPTER

3

モンスター解析

MONSTER ANALYSIS

FAMILIES AND SPECIES

系統と種族

冒険者の敵はモンスターだけだと思いがちだが、実はモンスター同士にも捕食関係があるのだ。ここで、見落としがちなモンスターの生態にも目を向けてみよう。知られざる実態がわかるかもしれない。

モンスターの分類を知ろう

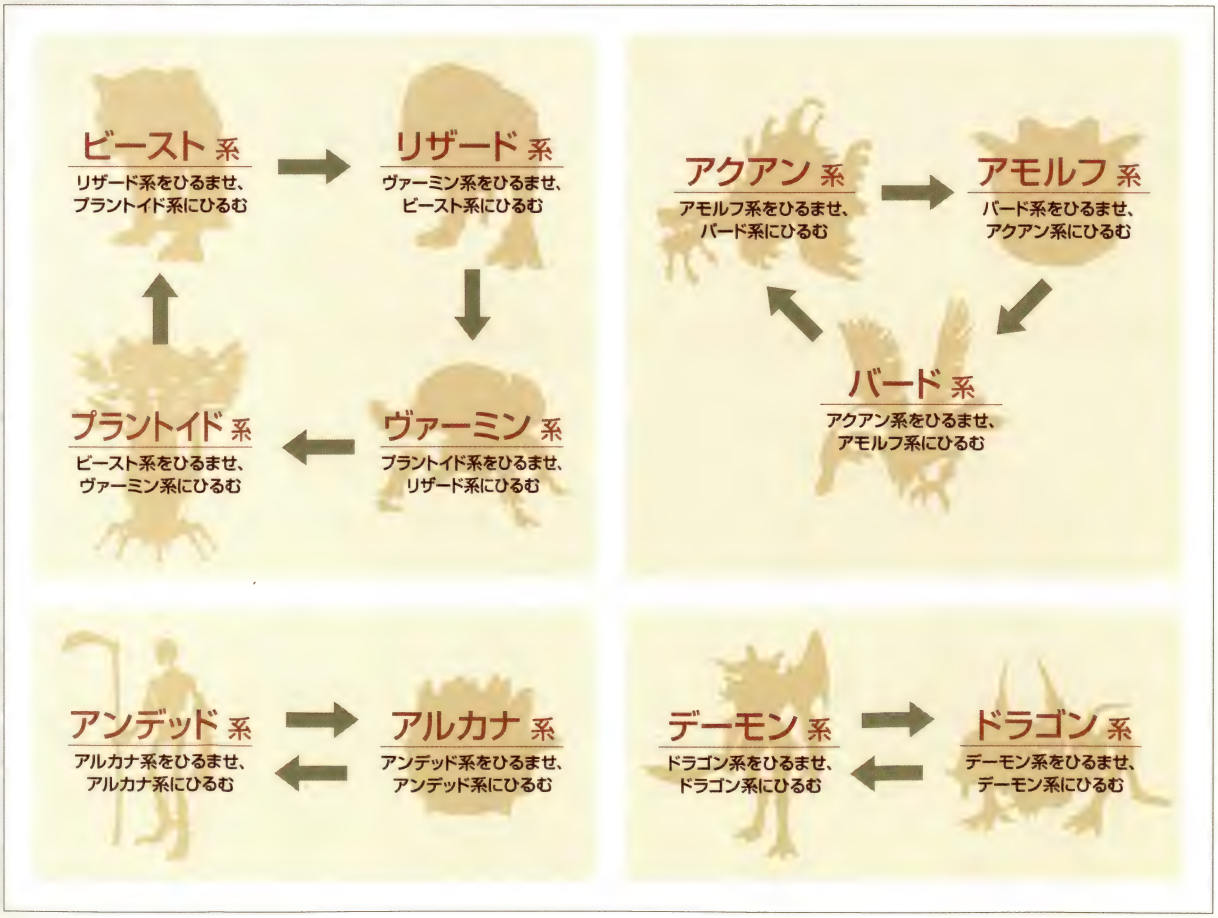
外見が似ているモンスターの集まりを種族、種族の集まりを系統と呼ぶ。種族は敵のレベルや生息地が異なっていても同族と見なし、基本的に使う特殊技は同じだ。

系統はヴァナ・ディールに住む敵の大分類。右記のようにアントリオン族、甲虫族、サソリ族などの昆虫類をヴァーミン系というのだ。これはモンスターの強弱関係に影響する。

◆系統と種族のイメージ図



◆モンスター相関図



◆系統と種族の対応表

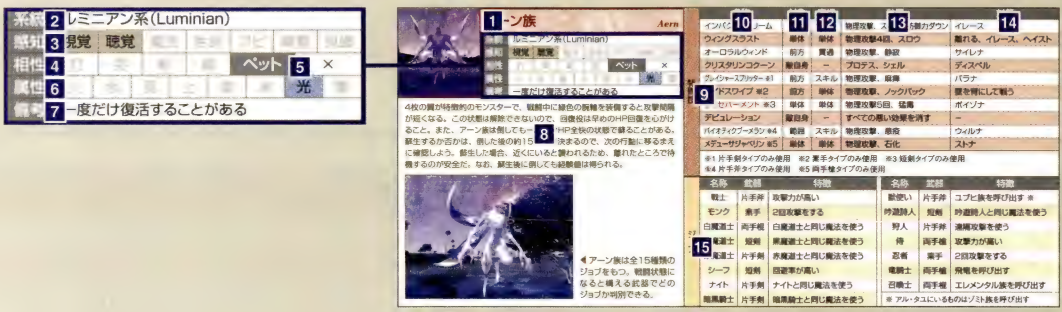
系統	種族	ページ
アクアン系	ウラグナイト族	191
	オロボン族	193
	クラブ族	196
	頭足族	205
	トード族	206
	ブギル族	209
アモルフ系	サンドウォーム族	201
	スライム族	203
	スラッグ族	203
	フラン族	211
	ヘクトアイズ族	211
	リーチ族	216
	ワーム族	217
アルカナ系	アクロリス族	194
	アルテマ族	190
	イビルウェポン族	190
	オメガ族	193
	カーディアン族	193
	キマイラ族	194
	ゴーレム族	198
	"ジン"ボム族	202
	スノール族	203
	スフィアロイド族	203
	ドール族	206
	ボム族	212
	ボム族(クラスター)	212
	マジックポット族	212
	マメット族	213
	ミミック族	214
アルケイア系	ギア族	198
	チャリオット族	206
	ランパート族	199
アンデッド系	ヴァンピール族	212
	クトゥルブ族	196
	コース族	197
	ゴースト族	197
	"ザ・フォールン"シャドウ族(アラパゴ諸島)	200
	屍犬族	201
	シャドウ族	201
	スケルトン族	202
	ドゥーム族	205
	"ドラウガー"スケルトン族	206
	"フォモル"シャドウ族(西アトルガン)	209
	"フォモル"シャドウ族(タブナジア)	209
	"ブフート"ゴースト族	210
	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)	210
ヴァーミン系	アントリオン族	190
	"エルカ"クロウラー族	192
	クロウラー族	196
	甲虫族	197
	サソリ族	200
ヴァーミン系	"スコロペンドリド"サソリ族	202
	スパイダー族	203
	ダイアマイト族	204
	チゴー族	205
	ナット族	207
	蜂族	208
	フライ族	210
	レディバグ族	216
	ワモーラ族(成虫)	217
	ワモーラ族(幼虫)	217
エレメンタル系	エレメンタル族	192
	ピクシー族	208
エンプティ系	ウィーパー族	191
	クレイヴァー族	196
	ゴージャー族	197
	シーザー族	201
	シンカー族	202
	ワンダラー族	217
獣人	アンティカ族	190
	オーク族	192
	オークの戦闘機械	192
	キキルン族	194
	巨人族	195
	クゥダフ族	195
	ゴブリン族	198
	ゴブリン族(バグベア)	198
	ゴブリン族(モブリン)	199
	サハギン族	200
	トロール族	207
	トンベリ族	207
	ポロッゴ族	212
	マムージャ族	213
	メロー族	214
	ヤグード族	214
	ラミア族	215
デーモン系	アーリマン族	189
	インプ族	191
	ソウルフレア族	204
	タウルス族	204
	デーモン族	205
	ドゥエルグ族	210
ドラゴン系	"アヤッタラ"ワイバーン族	190
	ウィルム族	191
	"ダハク"ドラゴン族	205
	ドラゴン族	206
	ハイドラ族	208
	プーク族	208
	ワイバーン族	217
バード系	アプカル族	189
	コウモリ族(1匹)	197
	コウモリ族(3匹)	197
バード系	コカトリス族	198
	コリブリ族	199
	"ジズ"コカトリス族	201
	死鳥族	201
	ヒッポグリフ族	208
	ロック族	216
ビースト系	ウサギ族	191
	大羊族	193
	大羊族(雄羊)	193
	オポオポ族	193
	"カラクール"大羊族	194
	クァール族	195
	ケルベロス族	196
	剣虎族	196
	"スミロドン"剣虎族	203
	ダルメル族	205
	ノール族	207
	バッファロー族	208
	ベヒーモス族	211
	マーリド族	212
	マンティコア族	213
	"リンクス"クァール族	216
プラントイド系	"アムルタート"モルボル族	189
	"カッパーキャップ"キノコ族	194
	キノコ族	194
	グゥーブー族	195
	サボテンダー族	200
	樹人族	202
	樹人族(若木)	202
	フライトラップ族	210
	マンドラゴラ族	213
	モルボル族	214
	ラフレシア族	215
	"リコポディウム"マンドラゴラ族	216
リザード系	アダマンタス族	189
	ウィヴル族	191
	エフト族	192
	トカゲ族	206
	ブガード族	209
	ペイスト族	211
	ラプトル族	215
ルミニアン系	アーン族	189
	ゾミト族	204
	フワボ族	211
	ペミデ族	211
	ユプヒ族	215
	ヨヴラ族	215
ルミニオン系	ゴラホ族	199
	ゼデー族	204

MONSTER DATA

モンスターデータ

ヴァナ・ディールに生息するモンスターの詳細なデータと解説を掲載。初心者、熟練者にかかわらず、冒険者なら1体でも多くモンスターに関する情報を仕入れておこう。

モンスターデータの見方



1 種族名
敵の種族名。文字が赤色のものは通常モンスター、青色のものは亜種モンスターを表している。また、亜種モンスターの場合、敵写真の左上に 亜種 と表示。

2 系統
敵の系統。キラー効果や系統の相関図などに影響する。

3 感知
敵の感知方法。該当するものを茶色、特定エリアのみ該当するものを緑色で示した。略字の意味は下記参照。

> 視覚…視覚反応　聴覚…聴覚反応　魔法…魔法反応　生命…生命反応
> アビ…アビリティ反応　嗅覚…嗅覚反応
> 見破…見破り。知覚遮断の魔法や薬品が無効

4 相性
武器の属性と魔法全般に対する相性。通常よりダメージを与えるものを赤色、通常よりダメージを与えられないものを青色で示している。

5 ペット
「あやつる」や「乙女のヴィルレー」でペット化できるものを「○」、できないものを「×」、ペット化できるがレジストされやすいものを「△」で示した。

6 属性
魔法属性の相性。通常よりレジストされにくいものを赤色、レジストされやすいものを青色で示した。

7 備考
敵の移動速度、使用する魔法の種類などの補足情報。また、通常の敵の攻撃間隔(約240)を基準として、それより短いものと長いものを記載した。

8 解説
敵の特徴や戦い方などの攻略記事。

9 特殊技(編集部調べ)
敵の特殊技データ。項目の意味は10～14を参照してほしい。

10 名称
特殊技の名称。ラーニングできるものは赤字で記している。また、名称の前に置いてあるアイコンの意味は次のとおり。なお、マムージャ族とマメット族には使用するジョブや武器の項目を追加している。

> N……特定のNMのみ使用する特殊技
> プ……プロマシアエリアにいる敵のみ使用する特殊技
> ア……アトルガンエリアにいる敵のみ使用する特殊技
> 神……アルタナエリアにいる敵のみ使用する特殊技

11 対象
特殊技の効果範囲。

> 単体……対象1体
> 前方……敵の正面から扇状にいるすべてのPC
> 範囲……敵自身の周囲にいるすべてのPCか、敵にターゲットされているPCの周囲
> 敵自身…敵自身のみ
> 敵範囲…敵自身と周囲にいる同種族の敵
> 視線……敵の方向を向いているPCか、敵の方向を向いているすべてのPC

12 空蝉
特殊技を受けたときの空蝉の消費判定。

> 単体……特殊技の攻撃回数分消費する
> スキル…忍術スキルで消費する数が変わる
> 貫通……幻影を消費せずに、特殊技を受ける
> 全消去…幻影をすべて消費して、特殊技を受ける

13 効果
特殊技の効果。

14 対策
特殊技の代表的な対策。「ディスペル」と表記しているものは、同じ効果の「魔法のフィナーレ」や「ブランクゲイズ」などで消去できる。

15 ジョブ
種族のジョブデータ。項目の意味は下記を参照してほしい。

> ジョブ…ジョブ名　武器……所持している武器
> 特徴……外見や敵名の一部。ジョブごとに敵名が変わらないものは省略した



アーリマン族 *Ahriman*

系統	デーモン系(Demon)
感知	視覚、聴覚
相性	魔 / ペット ×
属性	
備考	黒魔法を使う。静寂に耐性

おもに寒冷地に生息する魔王のしもべ。レベル5の倍数のPCを石化状態にする「レベル5石化」を使用するので、該当するPCがいる場合、パーティに「ストナ」を使える白魔道士などがほしいところ。そのほか、遠隔無効の「エアリーシールド」や魔法無効の「マジックバリア」があるので、接近攻撃主体で戦おう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アイズオンミー	単体	貫通	闇属性攻撃	—
エアリーシールド	敵自身	—	遠隔物理攻撃無効	解除不可
催眠術	視線	貫通	睡眠	後ろを向く、ケアル
バインドウェーブ	範囲	貫通	バインド	イレース
ブラインドアイ	単体	単体	物理攻撃、暗闇	ブライナ
マインドブレイク	視線	貫通	MPmaxダウン	後ろを向く、イレース
マジックバリア	敵自身	—	魔法無効	解除不可
レベル5石化	範囲	貫通	レベルが5の倍数のPCを石化	ストナ
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



アーン族 *Aern*

系統	ルミニアン系(Luminian)
感知	視覚、聴覚
相性	ペット ×
属性	光
備考	一度だけ復活することがある

4枚の翼が特徴的なモンスターで、戦闘中に緑色の腕輪を装備すると攻撃間隔が短くなる。この状態は解除できないので、回復役は早めのHP回復を心がけること。また、アーン族は倒しても一度だけHP全快の状態で蘇ることがある。蘇生するか否かは、倒した後の約15秒間で決まるので、次の行動に移るまえに確認しよう。蘇生した場合、近くにいると襲われるため、離れたところで待機するのが安全だ。なお、蘇生後に倒しても経験値は得られる。



◀アーン族は全15種類のジョブをもつ。戦闘状態になると構える武器でどのジョブか判別できる。

特殊技

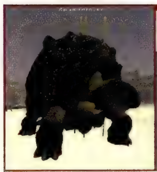
名称	対象	空蝉	効果	対策
インパクトストリーム	範囲	全消去	物理攻撃、スタン、防御力ダウン	イレース
ウィングスラスト	単体	単体	物理攻撃4回、スロウ	離れる、イレース、ヘイスト
オーロラルウィンド	前方	貫通	物理攻撃、静寂	サイレナ
クリスタリンコクーン	敵自身	—	プロテス、シェル	ディスペル
グレイシャースプリッター ※1	前方	スキル	物理攻撃、麻痺	パラナ
サイドスワイプ ※2	前方	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ディセバーメント ※3	単体	単体	物理攻撃5回、猛毒	ポイゾナ
デピュレーション	敵自身	—	すべての悪い効果を消す	—
バイオティクブーメラン ※4	範囲	スキル	物理攻撃、悪疫	ウィルナ
メデューサジャベリン ※5	単体	単体	物理攻撃、石化	ストナ

※1 片手剣タイプのみ使用　※2 素手タイプのみ使用　※3 短剣タイプのみ使用
※4 片手斧タイプのみ使用　※5 両手槍タイプのみ使用

ジョブ

名称	武器	特徴	名称	武器	特徴
戦士	片手斧	攻撃力が高い	獣使い	片手斧	ユブヒ族を呼び出す ※
モンク	素手	2回攻撃をする	吟遊詩人	短剣	吟遊詩人と同じ魔法を使う
白魔道士	両手棍	白魔道士と同じ魔法を使う	狩人	片手斧	遠隔攻撃を使う
黒魔道士	短剣	黒魔道士と同じ魔法を使う	侍	両手槍	攻撃力が高い
赤魔道士	片手剣	赤魔道士と同じ魔法を使う	忍者	素手	2回攻撃をする
シーフ	短剣	回避率が高い	竜騎士	両手槍	飛竜を呼び出す
ナイト	片手剣	ナイトと同じ魔法を使う	召喚士	両手棍	エレメンタル族を呼び出す
暗黒騎士	片手剣	暗黒騎士と同じ魔法を使う			

※ アル・タユにいるものはゾミト族を呼び出す



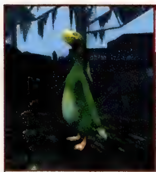
アダマンタス族 *Adamantoise*

系統	リザード系(Lizard)
感知	聴覚
相性	ペット ×
属性	氷
備考	—

アダマンタス族はすべてがNMに属するという希少な種族で、その外見から想像できるように物理防御力が高い。特定のアダマンタス族は甲羅にこもって強力なリジェネ状態を得ることがあるので、闇連携に氷属性の魔法でMBさせるなどして、一気にダメージを与えることが撃破のポイントだ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アースブレス	前方	貫通	残りHP依存の土属性攻撃	バストンラ
アクアブレス	前方	貫通	残りHP依存の水属性攻撃	バウォタラ
甲羅強化	敵自身	—	防御力アップ	ディスペル
トータスストンプ	単体	単体	物理攻撃、防御力ダウン	イレース
トータスソング	範囲	貫通	歌の効果を消す	—
ヘッドバッド	単体	単体	物理攻撃、命中率ダウン	イレース
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



アプカル族 *Apkallu*

系統	バード系(Bird)
感知	視覚、聴覚
相性	ペット ×
属性	雷、水
備考	—

アラパゴ諸島やゼオルム火山などに生息するアプカル族。倒すたびに攻撃耐性がつき、最終的にダメージを与えられなくなるが、遠隔攻撃は通常どおり有効。一定時間が経過すると攻撃耐性が解除される。ちなみに緑ネームのアプカル族に大型魚をトレードすると、PCの後方をついてくる変わった習性をもつ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ウィングスラップ	単体	単体	物理攻撃4回、スタン	—
貝独楽	不明	不明	ダメージ	—
クールダンス	視線	貫通	麻痺	後ろを向く、パラナ
ビークランジ	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ヤーン	視線	貫通	睡眠	後ろを向く、ケアル
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



亜種

"アムルタート"モルボル族 *Ameretat Morbol*

系統	プラントイド系(Plantoid)
感知	聴覚
相性	ペット ×
属性	火
備考	通常攻撃にHP吸収の効果

モルボル族の亜種で、ワジャーム樹林やエジワ蘿洞などに生息。通常のモルボル族にはない、通常攻撃にHP吸収の効果をもつのが特徴で、さらに特殊技「ヴァンピリックルート」でHPとすべての魔法効果を吸収する。パーティで挑む際は盾役を忍者にして、「空蝉の術」で特殊技を回避する戦法をとろう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
甘い息	前方	貫通	魔法攻撃、睡眠	ケアル
ヴァンピリックルート	単体	単体	強化魔法をすべて吸収、HP吸収	—
吸血ムチ	単体	単体	HP吸収	—
臭い息	前方	貫通	土属性攻撃、毒、麻痺、静寂、バインド、スロウ、ヘヴィ	バストンラ、各種状態異常回復魔法
くしざし	単体	単体	物理攻撃、麻痺	パラナ
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



亜種

“アヤッタラ”ワイバーン族 *Ajattara Wyvern*

系統	ドラゴン系(Dragon)
感知	視覚
相性	ペット ×
属性	闇
備考	–

グロウベルグ〔S〕の山頂付近にのみ生息するワイバーン族の亜種。弱点属性や使用する特殊技は既存種族と同じだが、アヤッタラには一定以上の風属性魔法ダメージを受けると攻撃速度が大幅にアップする特徴がある(攻撃魔法以外の風属性魔法は対象外)。魔法で攻撃する際は風属性以外で応戦しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ウィンドウォール	敵自身	–	回避率アップ	ディスペル
ディスペルウィンド	範囲	貫通	魔法効果を2つ消去	–
テールクラッシュ	単体	単体	物理攻撃、STRダウン、猛毒	イレース、ポイゾナ
デッドリードライブ	単体	単体	物理攻撃	–
ドレッドシュリーク	範囲	貫通	麻痺	パラナ
ファングラッシュ	単体	単体	物理攻撃3回	–
レイディアントブレス	前方	貫通	残りHP依存のブレス攻撃(上限700)、静寂、スロウ	サイレナ、イレース、ヘイスト
–	–	–	–	–



アルテマ族 *Ultima*

系統	アルカナ系 (Arcana)
感知	視覚 聴覚 見破
相性	ペット ×
属性	
備考	–

巨大な生体兵器で、プロマシアM「畏れよ、我を」のUltimaと、リンバスのテメナス中央塔4FにいるProto-Ultimaの2体が存在。さまざまな状態異常を与えるブレス攻撃を初め多彩な特殊技をもつのが特徴。Ultimaの特殊技のみ、薬品アイテムの「CCBポリマー剤」を使うことで一定時間封じることができる。一方、Proto-UltimaはHPが約20%以下になると使用してくる「シタデルバスター」の対策が攻略のポイント。これは30秒カウント後に、敵対心が高まっている味方1人を引き寄せ、その対象の範囲内にいるメンバーに強力な光属性攻撃を与えるというもの。一度カウントが始まると止める術はないうえに、何度も使用してくる凶悪な特殊技だ。ただし、発動するタイミングは簡単に把握できるため、被害を少なくすることはできる。カウントが開始されたら、引き寄せを受けたPCはその場に留まり、ほかのメンバーは敵から離れれば犠牲は1人ですむ。魔法ダメージを減少する装備を調えていれば、耐えることも可能だ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
HTディスチャージャー	範囲	貫通	雷属性攻撃、スタン	バサンダラ
アーマーバスター ※1	範囲	貫通	物理攻撃、ヘヴィ	イレース
アンチマター	単体	貫通	遠隔攻撃	–
イオンエフラクス	前方	貫通	麻痺	パラナ
イコライザー	範囲	貫通	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
エナジースクリーン ※1	敵自身	–	物理バリア	解除不可
クライオジェット	範囲	貫通	氷属性攻撃、麻痺	バブリザラ、パラナ
ケミカルボム	前方	貫通	スロウ、エレジー	イレース
シタデルバスター ※1	範囲	貫通	魔法攻撃、30カウント後に発動	–
スモークディスチャージャー	範囲	貫通	土属性攻撃、石化	バストンラ、ストナ
ターボファン	範囲	貫通	風属性攻撃、静寂	バエアロラ、サイレナ
ディシペーション ※1	範囲	貫通	魔法効果を全消去、テラー	–
ニュークリアウェースト	範囲	貫通	全属性の魔法耐性−50	–
パーティクルシールド ※2	敵自身	–	防御力アップ	ディスペル
ハイドロキャノン	範囲	貫通	水属性攻撃、猛毒	バウォタラ、ポイゾナ
標的識別 ※2	前方	貫通	ステータスを吸収	–
フレイムスルーアー	範囲	貫通	火属性攻撃、悪疫	バファイラ、ウィルナ
マナスクリーン ※1	敵自身	–	魔法バリア	解除不可
ワイヤーカッター	単体	単体	物理攻撃	–

※1 Proto-Ultimaのみ使用　※2 Ultimaのみ使用



アンティカ族 *Antica*

系統	獣人系(Beastmen)
感知	聴覚 嗅覚
相性	ペット ×
属性	風 土 闇
備考	–

かつてガルカの都アルテパに侵攻し、現在はクゾッツ地方全域を支配している獣人。特殊技の「砂の呪縛」には敵対心減少と石化の効果があるので、石化状態から回復した盾役は「挑発」などですぐ敵対心を上昇させること。そうしないと特殊技の範囲外にいた後衛が攻撃対象になり、危険にさらされる恐れがあるからだ。後衛は盾役が敵対行動をとるまでは、できるだけ行動を控えるように心がけよう。ちなみに、「砂の呪縛」は発動が遅いため、「スタン」「タックル」「フラットブレード」、「シールドバッシュ」などで止められる。通常、スタン状態にさせてもすぐに特殊技を使ってくるが、「シールドバッシュ」で止めれば相手のTPが減少するのでオススメ。盾役がナイトのときはTPを温存しておき、「フラットブレード」と「シールドバッシュ」の2つの方法で狙ってみよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
砂塵	範囲	貫通	暗闇	ブライナ
サンドヴェール	敵自身	–	回避率アップ	ディスペル
サンドシールド	敵自身	–	防御力アップ	ディスペル
磁鉄粉	前方	貫通	残りHP依存の土属性攻撃、ヘヴィ	バストンラ、イレース
ショルダースラム	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
砂の呪縛	範囲	貫通	土属性攻撃、敵対心減少、石化(効果時間は短い)	スタン、ストナ
スパイクボール	単体	単体	物理攻撃、猛毒	ポイゾナ
妨害音波	範囲	貫通	静寂	サイレナ

ジョブ

名称	武器	特徴
戦士	片手斧	敵名:Auxiliarius、Veles、Secutor、Hastatus、Triarius
黒魔道士	両手棍	敵名:Faber、Speculator、Retiarius、Lanista、Signifer、Quaestor
ナイト	片手剣	敵名:Decurio、Centurio、Eques、Hoplomachus、Princeps、Antesignanus
狩人	短剣	敵名:Funditor、Sagittarius、Essedarius、Aedilis



アントリオン族 *Antlion*

系統	ヴァーミン系 (Vermin)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	風 土 光 闇
備考	地中に潜伏しているものもいる

アットワ地溝にのみ生息する種族で、地上で姿を見せている個体のほかに、地中に潜伏している潜伏タイプの2種類が存在する。後者のタイプは亀裂の中に隠れており、PCがその上を通過すると特殊技の「ピットアンブッシュ」で先制攻撃をしかけてくる。「スニーク」などで足音を消せば回避可能だ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
サンドピット	単体	貫通	バインド	イレース
サンドブラスト	範囲	貫通	暗闇	ブライナ
ピットアンブッシュ ※	単体	全消去	物理攻撃	–
ベノムスプレー	前方	貫通	猛毒	ポイゾナ
マンディビュラバイト	単体	単体	物理攻撃	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

※ 潜伏タイプのみ使用



イビルウェポン族 *Evil Weapon*

系統	アルカナ系 (Arcana)
感知	聴覚 魔法
相性	魔 ペット ×
属性	火 光
備考	魔道士タイプは赤魔道士と同じ魔法を使う

邪悪な意志を持ったモンスター。空中に浮いている武器が本体で、見た目は変わらないが戦士タイプと魔道士タイプの2種類が存在する。特に魔法を使用する後者が強敵で、非戦闘中に「ヘイスト」を始めとする強化魔法を唱えている点に注意。戦闘が始まったら「ディスペル」や「フィナーレ」で消去しておこう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
怒りの一撃	単体	単体	物理攻撃	離れる
怒りの旋風	範囲	スキル	物理攻撃、スタン	スタン、フラッシュ
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



インプ族 *Imp*

系統	デーモン系(Demon)
感知	視覚 聴覚 見破
相性	ペット ×
属性	火 闇
備考	—

闇の王の軍勢に使役されていた小型の悪魔で、特殊技の「アブレーシブタンタラ」がやっかい。この特殊技を受けるとアムネジア状態になり、WSやアビリティを使用できなくなるので、TPが溜まり次第すぐにWSを発動しよう。なおクリティカルが発生すると、まれに腰に携帯している角笛を壊せる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アブレーシブタンタラ ※1	範囲	貫通	アムネジア	—
デフェニングタンタラ ※1	範囲	貫通	静寂	サイレナ
フレネティクリップ ※2	単体	単体	物理攻撃3回	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

※1 角笛を所持しているときに使用　※2 角笛を破壊しているときに使用



ウィーパー族 *Weeper*

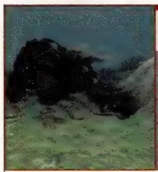
系統	エンプティ系(Empty)
感知	視覚 聴覚 嗅覚 見破
相性	ペット ×
属性	
備考	コアの色の強属性が弱点。MP有り

プロミヴォンにのみ生息するエンプティ系のモンスターで、空洞になった胴部分に光輝くコアの色で弱点属性を判別することが可能。コアを視認しやすい前衛がコアの属性をほかのメンバーに報告すれば、後衛も使用する魔法を選びやすい。パーティのコミュニケーションがうまく取れれば苦戦する相手ではない。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
虚ろな接吻	単体	単体	毒、悪疫	ポイゾナ、ウィルナ
エンプティカッター	単体	単体	物理攻撃	—
オーロラルドレープ	範囲	貫通	静寂、暗闇	サイレナ、ブライナ
ヘキサゴンベルト	敵自身	—	防御力アップ	ディスペル
～の記憶 ※	範囲	全消去	コアと同属性の魔法攻撃	同属性のバ系魔法
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

※ コアと同属性の名称になる



ウィヴル族 *Wivre*

系統	リザード系(Lizard)
感知	視覚 聴覚 嗅覚
相性	ペット ×
属性	氷
備考	—

おもにバフラウ段丘のタンジャナ小島やグロウベルグ〔S〕などに生息する巨大な角が生えたモンスター。「グラニットスキン」は前方からの物理ダメージを無効にする特殊技なので、前衛は側面から攻撃すること。「ボイリングブラッド」を使ってきたら、後衛は早めに「ディスペル」などで消去しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
グラニットスキン	敵自身	—	前方からの物理攻撃を無効化	横か後ろから攻撃する、解除不可
クロッバー	前方	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
デモラライジングロア	範囲	貫通	攻撃力50%ダウン	イレース
バッターホーン	前方	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ボイリングブラッド	敵自身	—	ヘイスト、バーサク	ディスペル
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



ウィルム族 *Wyrm*

系統	ドラゴン系(Dragon)
感知	視覚 聴覚 見破
相性	UNKNOWN ペット ×
属性	UNKNOWN
備考	引き寄せを使う

ヴァナ・ディールで最強といわれている種族。特殊技の「スパイクフレイル」と「～ブレス」系はパーティが壊滅するほどの破壊力を持っているので、それを避けるために戦闘時は相手の前足に縦一列になるような陣形をとろう。そうすれば前者の特殊技を封じることができ、さらに後者のダメージを減少できる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アブソルートテラー	※1	貫通	テラー	—
スパイクフレイル ※2	範囲	スキル	範囲攻撃	背後から攻撃しない
タッチダウン ※3	範囲	全消去	範囲攻撃	飛行中は近づかない
ホリッドロア	※1	貫通	食事を含む魔法効果を複数消去	—
～ウィング ※4	範囲	全消去	範囲攻撃、状態異常	各種状態異常回復魔法
～ブラスト ※4	範囲	貫通	魔法攻撃	—
～ブレス ※4	前方	貫通	属性攻撃	同属性のバ系魔法、正面から受けない

※1 単体 or 範囲　※2 ターゲットが後方にいる場合に使用
※3 空中から地上に降りてくるときに使用　※4 個体によって名称が異なる



ウサギ族 *Rabbit*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚 嗅覚
相性	ペット ○
属性	雷 水 闇
備考	—

小柄で愛らしい外見のウサギ族だが、特殊技の「フットキック」や「爪旋風脚」の威力が高いので油断は禁物。後衛は魔法がギリギリ届く距離まで下がって、特殊技の範囲外から前衛をサポートしよう。「ワイルドカロット」は発動が遅いので、構えを確認してからでも容易に「スタン」で止められる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
土煙 ※1	前方	貫通	土属性攻撃、暗闇	バストンラ、ブライナ
爪旋風脚	範囲	スキル	物理攻撃	—
フットキック	単体	単体	物理攻撃	—
☑雪煙 ※2	前方	貫通	氷属性攻撃、麻痺	バブリザラ、パラナ
☑ワイルドカロット	敵自身	—	HP回復	スタン
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

※1 黒毛と茶毛のウサギ族が使用　※2 白毛のウサギ族のみ使用



ウラグナイト族 *Uragnite*

系統	アクアン系(Aquan)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	雷
備考	殻に閉じこもるとHP回復&防御力アップ。MP有り

マナクリッパーやブルゴノルゴ島などに生息している貝型のモンスター。戦闘中はその巨大な殻の中に隠れることがあり、そのあいだは攻撃耐性がつくだけでなく強力なリジェネ状態になる。ダメージはほとんど与えられないので、殻から出てくるのを待ち、WSや魔法で一気に攻撃をたたみかけよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ガスシェル	範囲	貫通	猛毒	ポイゾナ
サクトリアルテンタクル	単体	貫通	毒、バインド	ポイゾナ、イレース
パルジーニクシス	単体	単体	物理攻撃、麻痺	パラナ
ペインフルウィップ	単体	単体	物理攻撃	—
ベノムシェル ※	範囲	貫通	猛毒	ポイゾナ
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

※ 殻に閉じこもっているときに使用

エフト族 *Eft*



系統	リザード系(Lizard)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	氷
備考	−

ビビキー湾のみに生息しており、すべてノンアクティブという安全な種族。しかし回避能力が高いので、いざ戦闘をすると苦戦を強いられることがある。経験値稼ぎでエフト族と戦う場合は「強い〜とても強そうだ」と表示される相手だけを選ぶようにしよう。それ以上の強さだと攻撃を回避されやすい。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ガイストウォール	範囲	貫通	魔法効果を消去	−
サイクロテール	範囲	スキル	物理攻撃	−
トクシックスピット	単体	貫通	物理攻撃、猛毒	ポイゾナ
ナビングノイズ	前方	貫通	スタン	−
ニンブルスナップ	単体	単体	物理攻撃3回	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−

亜種 "エルカ"クロウラー族 *Eruca Crawler*



系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	聴覚 嗅覚
相性	ペット △
属性	水
備考	21:00〜6:00の間は睡眠状態になる

ゼオルム火山などに生息するクロウラー族の亜種で、天候が熱波になると「TPが300%」「徐々にTPが増加」「ヘイスト」の状態になるのが特徴。これらの効果は消せないので、熱波時に戦うときは要注意。なお、ヴァナ・ディール時間の21〜6時の間は睡眠状態になり、ノンアクティブ&ノンリンクとなる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
インシナレート	前方	貫通	残りHP依存の火属性攻撃(上限800)	バファイラ
コクーン	敵自身	−	防御力アップ	ディスペル
粘糸	前方	貫通	スロウ	イレース、ヘイスト
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−

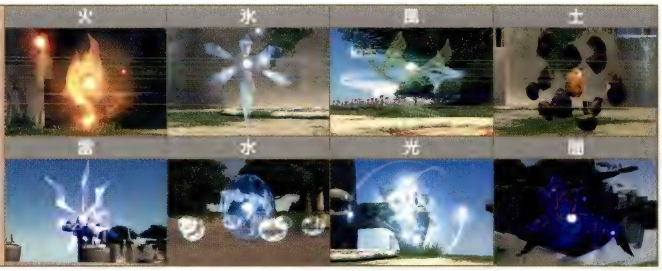
エレメンタル族 *Elemental*



系統	エレメンタル系(Elemental)
感知	魔法
相性	打 突 斬 魔 ペット ×
属性	
備考	敵の色の強属性が弱点。同属性の魔法を使う

晴れと霧以外の天候になると、その天候と同じ属性のエレメンタル族が出現。トゥー・リア地方のみ、天候にかかわらずつねに出現している。物理や同属性と強属性の魔法に耐性をもっているが、弱属性には耐性がない。たとえば相手がFire Elementalの場合、火と氷属性に耐性があり、水属性が弱点となるのだ。

エレメンタル族の種類



オーク族 *Orc*



系統	獣人系(Beastmen)
感知	視覚 嗅覚
相性	ペット ×
属性	水
備考	オークの戦闘機械とリンクする

ダボイとゲルスバ野営陣に拠点を築き、サンドリア王国と戦争状態にある獣人。注意すべき特殊技は「ジャンプ」と「スラムダンク」ぐらいだが、どちらも単体攻撃なので盾役がしっかりと敵対心を高めていれば、ほかのパーティメンバーに被害は出ないだろう。ほかのモンスターと比べてHPが非常に高いので長期戦になりやすく、チェーンボーナスを狙った経験値稼ぎには適さないが、スキル上げメインのパーティには格好の相手だ。



◀写真のオーク族が落とすことがある「オークの黄金マスク」は、ジュノQ「天晶堂での取引」で必要。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アームブロック	敵自身	−	防御力アップ	ディスペル
エアリアルホイール	単体	単体	物理攻撃、スタン	−
雄叫び	敵範囲	−	自身と周囲のオーク族にウォークライ	ディスペル
ジャンプ ※	単体	単体	物理攻撃	−
ショルダーアタック	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
スラムダンク	単体	単体	物理攻撃、バインド	イレース
バトルダンス	範囲	スキル	物理攻撃、DEXダウン	イレース
N バーサーカーダンス	敵自身	−	ヘイスト	ディスペル
N ファナティックダンス	範囲	貫通	魅了	−
◘ カウンタースタンス	敵自身	−	カウンター確率アップ	解除不可

※ 竜騎士タイプのみ使用

ジョブ

名称	武器	特徴
戦士	片手斧	敵名:Fodder、Fighter、Footsoldier、Veteran、Dreadnought
モンク	素手	敵名:Grappler、Brawler、Gladiator、Champion、Cupholder
黒魔道士	両手棍	敵名:Mesmerizer、Cursemaker、Augur、Prophetess、Hexspinner
ナイト	片手剣	敵名:Serjeant、Trooper、Warchief、Protector、Imperial Guard
暗黒騎士	片手剣	敵名:Neckchopper、Beastrider、Zerker、Warlord、Strategist
狩人	短剣	敵名:Stonechucker、Nightraider、Bowshooter、Predator、Farkiller、Chasseur
竜騎士	両手槍	敵名:Grunt、Impaler、Dragoon、Dragonbrander、Wyrmbrander

オークの戦闘機械 *Orcish Machine*



系統	獣人系(Beastmen)
感知	視覚
相性	ペット ×
属性	水
備考	オーク族とリンクする

デーモン族が水晶大戦時に使用していた戦車を真似て作成したといわれている機械。攻撃力が高く、範囲効果の特殊技が多いので経験値稼ぎの対象として選ぶのは相手が悪い。ゲルスバ野営陣に生息するオークの戦闘機械は壁穴に隠れているので、低レベル帯のときは壁沿いを移動するのは避けよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
火炎弾	前方	貫通	火属性攻撃	バファイラ
炸裂弾	範囲	貫通	火属性攻撃、バインド	バファイラ、イレース
火矢	単体	単体	火属性攻撃	バファイラ
噴水	前方	貫通	水属性攻撃、ノックバック	バウォタラ、壁を背にして戦う
水鉄砲	単体	単体	水属性攻撃	バウォタラ
乱射	単体	単体	物理攻撃	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−



大羊族 *Sheep*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚、嗅覚
相性	ペット ○
属性	雷、水
備考	―

ヒューム族やエルヴァーン族に飼育されている種族。「大羊の毛皮」や「羊毛」など、需要の高い合成素材を落とすので、アイテム狙いの冒険者にとってはありがたい存在だ。経験値稼ぎで大羊族と戦う場合、後衛は睡眠効果がある「シープソング」の効果範囲外まで離れて、眠らされた前衛を「ケアル」で起こそう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
シープソング	範囲	貫通	睡眠	ケアル
シープチャージ	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
頭突き	単体	単体	物理攻撃	―
レイジ	敵自身	―	バーサク	ディスペル
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



大羊族(雄羊) *Ram*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚、嗅覚
相性	ペット ×
属性	氷
備考	攻撃間隔が長い

大羊族の雄が成長し、凶暴化した種族。攻撃間隔は長いものの、石化効果がある「ペトロブレス」とHPmaxダウンの「大咆哮」といった危険な特殊技を使う。経験値稼ぎ目的で倒す際は、「イレース」と「ストナ」を使える白魔道士か学者が必要だ。盾役は「空蝉の術」で攻撃を回避できる忍者が適任といえる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
大咆哮	範囲	貫通	HPmaxダウン	イレース
地鳴り	範囲	貫通	物理攻撃、回避ダウン	イレース
ペトロブレス	前方	貫通	土属性攻撃、石化	バストンラ、ストナ
ラムチャージ	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
レイジ	敵自身	―	バーサク	ディスペル
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



オポオポ族 *Opo-opo*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚、嗅覚
相性	ペット △
属性	氷
備考	攻撃間隔が短い

エルシモ島全域に生息する種族で、普段は温厚な性格である。しかし戦ってみると、攻撃間隔が短く、その合間に魔法を唱えることが困難なので、盾役が忍者だと非常に戦いづらい相手だ。ちなみに「ブランクゲイズ」は、特殊技が発動した瞬間に後方を向けば回避することができるが、確実によけるのは難しい。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アイスクラッチ	単体	単体	物理攻撃、暗闇	ブライナ
クローストーム	単体	単体	物理攻撃、毒	ポイゾナ
スピニングクロー	範囲	スキル	物理攻撃	―
投石	単体	単体	物理攻撃、麻痺	パラナ
ビシャスクロー	単体	単体	物理攻撃	―
ブランクゲイズ	視線	貫通	魔法効果を1つ消去	後ろを向く
マジックフルーツ	敵自身	―	HP回復	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



オメガ族 *Omega*

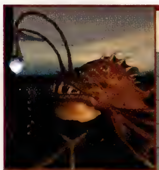
系統	アルカナ系(Arcana)
感知	視覚、聴覚、見破
相性	ペット ×
属性	
備考	―

アルテマ族と並ぶ生体兵器で、プロマシアM6－4「畏れよ、我を」で戦うOmegaと、アポリオンCNにいるProto-Omegaの2体が存在する。Omegaは常時4本足だが、Proto-Omegaのほうは物理防御が高い4本足モードと、魔法防御の高い2本足モードに切り替えて攻撃をしかけてくるのが特徴だ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
イオンエフラクス	前方	貫通	麻痺	パラナ
ガイデッドミサイル	範囲	スキル	物理攻撃	―
コロッサルブロー ※1	単体	貫通	物理攻撃、ノックバック、敵対心減少	壁を背にして戦う
ディスチャージャー ※2	敵自身	―	魔法バリア、ショックスパイク	解除不可
ハイパーパルス	範囲	貫通	物理攻撃、スタン、バインド	イレース
パイルピッチ	単体	貫通	HPが1桁になる、スタン、敵対心減少	―
標的識別	範囲	貫通	ステータスを吸収	ディスペル、イレース
フラッドライト ※1	範囲	貫通	フラッシュ、静寂	サイレナ
ポッドイジェクション ※1	敵自身	―	Gunpodを呼び出す	―
リアレーザー	範囲	貫通	石化	ストナ、背後から攻撃しない
レーザーシャワー ※1	前方	貫通	魔法攻撃	―

※1 Proto-Omegaのみ使用　※2 Omegaのみ使用



オロボン族 *Orobon*

系統	アクアン系(Aquan)
感知	聴覚
相性	ペット ×
属性	雷
備考	―

アラパゴ諸島の海域に生息しており、釣りをしていると魚の代わりに出現することがあるモンスター。特殊技の「ナッシュ」は「空蝉の術」や「ブリンク」の幻影を貫通するだけでなく、現在のHPの半分のダメージを受けてしまう。「ナッシュ」発動後、回復役は盾役のHPをすばやく全快まで回復しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
おくび	範囲	貫通	静寂、悪疫	サイレナ、ウィルナ
潮泡	前方	貫通	水属性攻撃、スロウ	バウォタラ、イレース
セイズミックテール	範囲	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ナッシュ	単体	貫通	HP半減	―
ヒプニックランプ	視線	貫通	睡眠	後ろを向く、ケアル
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



カーディアン族 *Cardian*

系統	アルカナ系(Arcana)
感知	聴覚、魔法
相性	魔、ペット ×
属性	
備考	―

おもに外ホルトト遺跡に生息する暴走した魔法人形。名前にはタロットカードの数字と絵柄がつけられており、数字は強さ、絵柄はジョブを表わしている(Jack以上はすべてNM)。カーディアン族はすべてがアクティブ&リンクで小部屋に密集しているので、戦闘する際はリンクを覚悟すること。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ディールアウト	前方	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
メッタ打ち	単体	単体	物理攻撃3回	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

ジョブ

名称	武器	特徴
白魔道士	両手棍	敵名:Cups
黒魔道士	両手棍	通常時は「ブレイズスパイク」を使う。敵名:Batons
赤魔道士	両手棍	敵名:Coins
ナイト	両手棍	敵名:Swords



亜種

"カッパーキャップ"キノコ族 *Coppercap Funguar*

系統	プラントイド系(Plantoid)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	火
備考	—

キノコ族の亜種で北グスタベルグ〔S〕、グロウベルグ〔S〕、パシュハウ沼〔S〕、クロウラーの巣〔S〕、ロランベリー耕地〔S〕に生息している。弱点属性と特殊技は既存種と同じだが、天候が雨やスコールになるとリジェネ状態になるのが特徴。倒すとまれに「アガリクス」という食材を落とすことがある。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
オドリタケ	単体	単体	物理攻撃、病気	ウィルナ
サイレスガス	前方	貫通	残りHP依存の風属性攻撃、静寂	バエアロラ、サイレナ
シビレタケ	単体	貫通	物理攻撃、麻痺、スタン	パラナ
スポア	単体	貫通	麻痺	パラナ
ダークスポア	前方	貫通	残りHP依存の闇属性攻撃、暗闇	ブライナ
ネムリタケ	単体	単体	物理攻撃、睡眠	ケアル
フロッグキック	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
マヨイタケ	単体	単体	物理攻撃、毒	ポイゾナ



亜種

"カラクール"大羊族 *Karakul Sheep*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚 嗅覚
相性	ペット ○
属性	雷 水
備考	チゴー族を放出

カダーバの浮沼にのみ生息する大羊族の亜種。弱点属性は既存種と同じだが、特殊技に範囲麻痺効果を与える「小咆哮」を使ってくる。また、特殊技発動時にチゴー族を出現させるという特徴に気をつけたい。放置していると襲われるので、アタッカー役はすぐに攻撃対象を切り替えて倒すこと。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
シープソング	範囲	貫通	睡眠	ケアル
シープチャージ	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
小咆哮	範囲	貫通	麻痺	パラナ
頭突き	単体	単体	物理攻撃	—
レイジ	敵自身	—	バーサク	ディスペル
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



キキルン族 *Qiqirn*

系統	獣人系(Beastmen)
感知	視覚 嗅覚
相性	ペット ×
属性	風
備考	—

温厚な性格のキキルン族はシーフタイプと狩人タイプの2種類が存在する。前者は「キキルンマイン」という爆弾を設置しながら逃走し、「マインドブラスト」で爆破してダメージを与える。後者は一定距離を保ちつつ遠距離攻撃をしてくるのが特徴。ノンアクティブなので攻撃をしかけなければ安全だ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
カイボッシュ	単体	貫通	アムネジア	—
カットパース	単体	貫通	装備を1つ外す	—
サンドスプレー	前方	貫通	暗闇	ブライナ
猫だまし	視線	貫通	テラー	後ろを向く
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



キノコ族 *Funguar*

系統	プラントイド系(Plantoid)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	光
備考	—

キノコに4本の足が生えたモンスターで、「フロッグキック」以外の特殊技はすべて何かしらの状態異常効果がある。レベル上げで戦う際は、白魔道士やサポ白の後衛をメンバーに入れて、治療要員を確保すること。ちなみに語尾に「〜タケ」がつく特殊技を使用すると、傘部分にある黄色い玉が1つ減少する。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
オドリタケ	単体	単体	物理攻撃、病気	ウィルナ
サイレスガス	前方	貫通	残りHP依存の風属性攻撃、静寂	バエアロラ、サイレナ
シビレタケ	単体	貫通	物理攻撃、麻痺、スタン	パラナ
スポア	単体	貫通	麻痺	パラナ
ダークスポア	前方	貫通	残りHP依存の闇属性攻撃、暗闇	ブライナ
ネムリタケ	単体	単体	物理攻撃、睡眠	ケアル
フロッグキック	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
マヨイタケ	単体	単体	物理攻撃、毒	ポイゾナ



キマイラ族 *Khimaira*

系統	アルカナ系(Arcana)
感知	視覚 聴覚 見破
相性	UNKNOWN ペット ×
属性	UNKNOWN
備考	引き寄せを使う

ライオンの頭、山羊の胴体、蛇の尻尾を持つ合成獣で、アトルガンMやビシージなど特定の戦闘でのみ出現する。「空蝉の術」を貫通、もしくは全消去するやっかいな特殊技が多いが、特に背後から攻撃すると発動する「ブレイグスワイプ」には要注意。戦闘時はパーティメンバー全員が前足に陣取って戦おう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
岩息	前方	貫通	石化	ストナ
サンダーストライク	前方	貫通	雷属性攻撃、スタン	バサンダラ
テネブラスミスト	範囲	貫通	TPを減らす	—
トゥールビヨン	前方	スキル	属性攻撃、防御力ダウン、ノックバック	イレース、壁を背にして戦う
ドレッドストーム	範囲	全消去	闇属性攻撃、テラー	—
フルミネーション	範囲	全消去	雷属性攻撃、スタン、麻痺	バサンダラ、パラナ
ブレイグスワイプ ※	範囲	スキル	物理攻撃、悪疫、バイオ	背後から攻撃しない、ウィルナ、イレース

※ ターゲットが後方にいる場合に使用

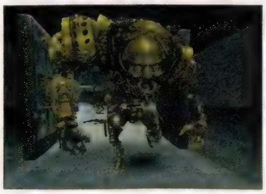
特殊モンスター

パーツが壊れていく機械兵器



アクロリス族

アルカナ類に属するロボットのような姿をしたアクロリス族は、ダメージを受けるとパーツが壊れていき、撃破時にはバラバラになって崩れ落ちる。また、「ディスメンバーメント」発動後は左腕を、「デトネーティンググリップ」発動後は右腕が壊れるのも特徴で、上半身が壊れると「アースシャッター」を使用するなど、各パーツの状態と発動する特殊技の種類が密接に関係する稀有な種族だ。



◀現在はビシージのAcrolithと、花鳥風月NMのWulgaruのみ確認されている。



巨人族 *Gigas*

系統	獣人系(Beastmen)
感知	視覚
相性	ペット ×
属性	氷、雷
備考	出現エリアによって異なる

水晶大戦以降、今なおデルクフの塔に立てこもって抵抗を続けている、獣人族に雇われた傭兵団。HPと攻撃力が高いが、状態異常を付加する特殊技がないので経験値稼ぎとしては戦いやすい相手だ。また、倒すと数百ギルが手に入るうえに、「ギガースソックス」や「ギガースの首飾り」といった金目のアイテムも落とすので金策にも適している。その際は、コロロカの洞門やデルクフの塔にいる巨人族を倒すといい。レベルが低いので戦いやすいのだ。



◀通常の巨人族は肌の色が緑で、高レベルやNMに属する巨人族は青色。強さの目安にしよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
カタパルト ※1	単体	単体	遠隔攻撃	−
雷の咆哮 ※2	前方	貫通	雷属性攻撃	バサンダラ
グランドスラム	範囲	スキル	物理攻撃	−
氷の咆哮 ※3	前方	貫通	氷属性攻撃	バブリザラ
衝撃の咆哮	前方	貫通	残りHP依存のブレス攻撃	−
パワーアタック	単体	単体	物理攻撃	離れる
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−

※1 狩人タイプのみ使用　※2 クフィム地方、タブナジア群島地方、コロロカの洞門のみ使用
※3 フォルガンディ地方、ザルカバード地方のみ使用

ジョブ

名称	武器	特徴
戦士	素手	敵名:Gatekeeper、Wallwatcher、Spirekeeper、Hallwatcher、Stonecarrier、Fighter、Braver、Blizzard、Gatekeeper、Marine
モンク	素手	敵名:Ascetic、Jailer、Torturer、Punisher、Stonegrinder、Wrestler、Snow、Martialist、Graupel、Hallkeeper、Deckhand
獣使い	素手	敵名:Trapper、Sentry、Kettlemaster、Bonecutter、Butcher、Foreman、Warwolf、Frost、Wildkeeper、Helmsman
狩人	素手	敵名:Hunter、Lobber、Quarrier、Stonemason、Sculptor、Slinger、Sleet、Catapulter、Hail、Wallkeeper、Jack



クァール族 *Coeurl*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚、嗅覚
相性	ペット △
属性	土
備考	俊足

左右に長く伸びた2本の髭が特徴的なモンスター。プロマシアエリア以外に生息するクァール族は特殊技が2種類のみ。どちらもダメージはなく、状態異常を付加するだけだ。「ブラスター」による麻痺の発動率は高いので、レベル上げパーティで戦いを挑む際は、後衛はすぐに治療できるように準備しておこう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
カオティックアイ	視線	貫通	静寂	サイレナ
ブラスター	単体	貫通	麻痺	パラナ
☑石の吐息	単体	貫通	石化	ストナ
☑チャージドホイスカー	範囲	全消去	雷属性攻撃	バサンダラ
☑怒髪	敵自身	−	攻撃力アップ	ディスペル
☑バウンス	単体	単体	物理攻撃	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−



グゥーブー族 *Goobbue*

系統	プラントイド系(Plantoid)
感知	聴覚
相性	ペット ×
属性	火、闇
備考	攻撃間隔が長い

バシュハウ沼を始めとする湿地帯に生息しており、本体は頭部に生えた寄生植物。特殊技の「アッパーカット」の破壊力は凄まじく、盾役でも一撃で倒されてしまうことがある。倒すと「謎の樹木の挿木」という珍しい素材を落とすことがあるので、これを狙うなら「練習相手」と表示されるものと戦おう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アッパーカット	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
虚ろな眼	視線	貫通	麻痺	パラナ
逆位相波	範囲	貫通	静寂	サイレナ
ビートダウン	単体	単体	物理攻撃、バインド	イレース
ブロー	単体	単体	物理攻撃、スタン	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−



クゥダフ族 *Quadav*

系統	獣人系 (Beastmen)
感知	聴覚
相性	ペット ×
属性	雷
備考	−

ヒューム族と鉱山開発を巡り争いを続けている獣人で、ベドーを本拠地にデルフラント地方一帯に生息している。鉱山内やベドーに生息するクゥダフ族は狭い通路や小部屋に密集しており、リンクを避けて1体ずつ釣るのは困難。ただし範囲攻撃の特殊技がなく、盾役が敵対行動をとっていれば防御力の低い後衛でも安全に攻撃できるので、スキル上げには適した相手といえる。背後からの攻撃を無効化する「ダイアモンドシェル」を使われたら、正面か横から攻撃だ。



◀スキル上げはベドーの最深部がオススメ。レベル60〜68のスキル上限値まで上げられる。

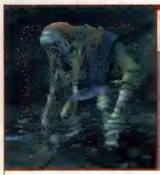
特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
雄叫び	敵範囲	−	自身と周囲のクゥダフ族にウォークライ	ディスペル
鉱石投げ	単体	単体	物理攻撃	−
シェルガード	敵自身	−	防御力アップ	ディスペル
シェルバッシュ	単体	単体	物理攻撃、スタン	−
ヘッドバット	単体	単体	物理攻撃、スタン、ノックバック	離れる
Nグ・ダの怒り	範囲	スキル	範囲攻撃、ヘヴィ、ノックバック	イレース、壁を背にして戦う
N炸裂岩投げ	範囲	スキル	火属性攻撃	バファイ
☑ダイヤモンドシェル	敵自身	−	背後からの攻撃をカット	解除不可
−	−	−	−	−

ジョブ

名称	武器	敵名
戦士	片手斧	敵名:Young、Old、Elder、Ancient、Doyen
白魔道士	片手棍	敵名:Amethyst、Garnet、Topaz、Sapphirine、Vajra、Chatoyant
黒魔道士	両手棍	敵名:Amber、Zircon、Spinel、Sapphire、Heliodor、Magnes、Baetyl
赤魔道士	短剣	敵名:Onyx、Emerald、Ruby、Star Ruby、Meteor
シーフ	短剣	敵名:Copper、Silver、Gold、Platinum
ナイト	片手剣	敵名:Veteran、Bronze、Iron、Steel、Darksteel、Nickel
暗黒騎士	両手剣	敵名:Greater、Brass、Mythril、Adaman、Ferroalloy

クトゥルブ族 *Qutrub*



系統	アンデッド系(Undead)							
感知	視覚	聴覚		生命				
相性					ペット		×	
属性	火						光	
備考	与えるダメージが2倍になる。睡眠無効							

ラミア族に奉仕するため、自ら不死になることを選んだ食餓鬼。与えられるダメージは2倍だが、HPは通常の敵の約3倍もあり、「スリプル」や「ララバイ」といった睡眠効果の魔法に耐性をもっている。それゆえに有効な足止めの手段が「バインド」くらいしかないため、リンクすると非常に危険なモンスターだ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
一刀両断 ※1	単体	単体	物理攻撃、スタン	―
鯨波	敵範囲	―	自身と周囲のクトゥルブ族にヘイスト	ディスペル
スパイナルクリーブ ※2	単体	貫通	物理攻撃	―
大喝	敵範囲	―	自身と周囲のクトゥルブ族にプロテス	ディスペル
マングル ※1	前方	スキル	物理攻撃3回	―
落掌 ※3	範囲	全消去	HP吸収	―
―	―	―	―	―

※ 武器所持時のみ使用　※2 武器破壊後かつ短刀所持時のみ使用　※3 武器破壊後かつ素手時のみ使用

クラブ族 *Crab*



系統	アクアン系(Aquan)							
感知		聴覚						
相性					ペット		○	
属性		氷			雷			
備考	MP有り							

硬い甲羅に身を包んだカニ型のモンスター。ダメージ系の特殊技は2種類しかないので、比較的安全に戦える。ただし防御力が高く、「シザーガード」でさらに防御力を高めてくるので、「ディスペル」などで消すこと。なお、一部のNM以外は魔法を使わないものの、MPは存在するので「アスピル」でMPを吸収できる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
シザーガード	敵自身	―	防御力アップ	ディスペル
バブルカーテン	敵自身	―	魔法防御力アップ	ディスペル
バブルシャワー	範囲	貫通	残りHP依存の水属性攻撃、STRダウン	バウォタラ、イレース
ビッグシザー	単体	単体	物理攻撃	―
メタルボディ	敵自身	―	ストンスキン	ディスペル
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

クレイヴァー族 *Craver*



系統	エンプティ系(Empty)							
感知	視覚	聴覚				嗅覚	見破	
相性					ペット		×	
属性								
備考	コアの色の強属性が弱点。MP有り							

プロミヴォンのメアとヴァズにのみ生息するモンスターで、「虚ろなる霧」による毒効果が強力。前衛は後衛の治療だけに頼らず、「毒消し」を携帯して自分で治せるように準備すること。NMのみが使う「インペールメント」はHP残量にかかわらず瀕死になる危険な特殊技。盾役のHP回復は速やかに行おう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
虚ろなる霧	範囲	全消去	水属性攻撃、猛毒	バウォタラ、ポイゾナ
エンプティスラッシュ	前方	スキル	物理攻撃	―
ブレインスパイク	単体	単体	物理攻撃、麻痺、静寂	パラナ、サイレナ
マテリアルフェンド	敵自身	―	回避率アップ	ディスペル
マルク	範囲	貫通	スロウ、ヘヴィ	ヘイスト、イレース
N インペールメント	単体	貫通	HPが大幅に減少する、敵対心減少	離れる
N 回転木馬	範囲	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

クロウラー族 *Crawler*



系統	ヴァーミン系(Vermin)							
感知		聴覚				嗅覚		
相性					ペット		△	
属性		氷			雷			闇
備考	―							

クォン大陸やミンダルシア大陸に広く生息するモンスター。特殊技はどれも対策が容易に行えるため、レベル上げパーティで戦いやすい。ただし低レベル帯のソロで戦う場合は、「ポイズンブレス」による毒効果を治せるようにしておこう。倒すと「絹糸」や「クロウラーの繭」など需要の高い素材が手に入る。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
コクーン	敵自身	―	防御力アップ	ディスペル
粘糸	前方	貫通	スロウ	イレース、ヘイスト
ポイズンブレス	前方	貫通	残りHP依存の水属性攻撃、毒	バウォタラ、ポイゾナ
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

ケルベロス族 *Cerberus*



系統	ビースト系(Beast)							
感知	視覚	聴覚					見破	
相性					ペット		×	
属性								
備考	引き寄せを使う							

ゼオルム火山やビシージなどでその姿を目撃できる、3つ首の魔獣。ウィルム族やキマイラ族と同じく背後から攻撃すると「スコーチングラッシュ」で反撃するので、戦うときは相手の前足に並んで攻撃しよう。「ゲーツオブハデス」は「スタン」で止められるが耐性がつくので、この技を止めるときだけに使うこと。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ゲーツオブハデス	範囲	全消去	物理攻撃、バーン、敵対心減少	イレース
サルファラスブレス	前方	スキル	火属性攻撃	正面から受けない、バファイラ
スコーチングラッシュ ※	範囲	スキル	物理攻撃	背後から攻撃しない
マグマホプロン	敵自身	―	ストンスキン、ブレイズスパイク	バファイラ、解除不可
ユルレーション	範囲	貫通	麻痺	パラナ
ラヴァスピット	範囲	貫通	火属性攻撃	バファイラ

※ ターゲットが後方にいる場合に使用

剣虎族 *Tiger*



系統	ビースト系(Beast)							
感知	視覚					嗅覚		
相性					ペット		○	
属性	火				雷			
備考	俊足							

おもにノルバレン地方やフォルガンディ地方などに生息するモンスター。レベル上げパーティの際は「咆哮」対策のため、後衛は誰に「パラナ」をかけるか事前に決めておこう。剣虎族が落とす「黒虎の牙」はサンドリアQ「トラの牙」で必要な骨素材。このクエストはいい金策になっているのでとても需要が高い。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
クローサイクロン	前方	スキル	物理攻撃2回	―
咆哮	範囲	貫通	麻痺	バブリザラ、パラナ
レイザーファング	単体	単体	物理攻撃	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



甲虫族 *Beetle*

系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	視覚 嗅覚
相性	ペット ○
属性	氷 光
備考	MP有り

おもにサンドリア周辺のエリアに生息するモンスター。「ダブルアタック」の特性がなく、攻撃系の特殊技は2種類しかないので回復役の負担が少なく、レベル上げパーティに適している。回避率アップの「ライノガード」を使われたら、すぐさま「ディスペル」などで消去すれば、それほど苦労せずに倒せるのだ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
高周波フィールド	前方	貫通	回避率ダウン	イレース
スポイル	単体	貫通	STRダウン	イレース
パワーアタック	単体	単体	物理攻撃	ー
ライノアタック	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ライノガード	敵自身	ー	回避率アップ	ディスペル
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー



コウモリ族(1匹) *Bat*

系統	バード系(Bird)
感知	聴覚
相性	突 ペット ○
属性	風 光 闇
備考	コウモリ族(3匹)とリンクする

1匹タイプのコウモリ族。回避率ダウンの「超音波」と防御力ダウンの「サブソニクス」の効果は盾役にとっては脅威なので、後衛は盾役を優先して「イレース」で治そう。それ以外の特殊技はそれほど危険なものはなく、レベル上げ目的で戦われていることが多いモンスターだ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
吸血	単体	単体	HP吸収	ー
超音波	範囲	貫通	回避率ダウン	イレース
[ブ][ア]サブソニクス	範囲	貫通	防御力ダウン	イレース
[ブ][ア]マロードレイン	単体	貫通	MP吸収	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー



コウモリ族(3匹) *Bats*

系統	バード系(Bird)
感知	聴覚
相性	突 ペット ○
属性	風 光 闇
備考	コウモリ族(1匹)とリンクする

小さなコウモリ族が3匹セットで徘徊しており、1匹タイプとは使用する特殊技が異なる。物理攻撃を3回行う「ジェットストリーム」はそれほど強力ではないので、盾役がナイトか忍者ならあまりダメージを受けずにすむ。「スリップストリーム」と「ソニックブーム」は物理アタッカーにはやっかいなので早めに治すこと。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ジェットストリーム	単体	単体	物理攻撃3回	ー
ソニックブーム	範囲	貫通	攻撃力ダウン	イレース
[ブ][ア]スリップストリーム	範囲	貫通	命中率ダウン	イレース
[ブ][ア]タービュレンス	範囲	全消去	風属性攻撃	バエアロラ
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー



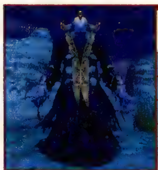
ゴージャー族 *Gorger*

系統	エンプティ系(Empty)
感知	視覚 聴覚 嗅覚 見破
相性	ペット ×
属性	
備考	コアの色の強属性が弱点。MP有り

プロミヴォンのデムとヴァズにのみ生息するモンスター。特殊技の「存在同化」はHP吸収量が多く、連続で使われるとなかなかHPが減らせない状況になることもある。この技は「空蝉の術」で回避できるので、前衛はサポートジョブを忍者にして、無駄にHPを吸収されないようにしたい。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
陰鬱なガス	範囲	貫通	麻痺	パラナ
虚ろなる障壁	敵自身	ー	防御力アップ	ディスペル
存在同化	単体	単体	HP吸収	ー
バニティドライブ	単体	単体	物理攻撃	ー
四連突	単体	単体	物理攻撃4回	ー
[N]フィション	敵自身	ー	ゴージャー族のOffspringを呼び出す	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー



コース族 *Corse*

系統	アンデッド系(Undead)
感知	聴覚 生命
相性	打 突 斬 魔 ペット ×
属性	火 氷 風 土 雷 水 光 闇
備考	黒魔法を使う

夜を迎えたアットワ地溝などに出現するモンスター。「ダンスマカブル」を受けたPCは魅了状態になり、コース族がターゲットしているPCを攻撃してしまう。魅了になったPCはその旨を報告し、すばやく「スリプル」などで(「空蝉の術」の効果がある場合は「スリプガ」)眠らせるようにしよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
エンバウトメント	単体	単体	物理攻撃、呪い	カーズナ
サイレントシール	範囲	貫通	静寂	サイレナ
ダンスマカブル	単体	貫通	魅了	スリプル
メメントモーリ	敵自身	ー	INTアップ	ディスペル
[N]F.レトリビューション	範囲	貫通	物理攻撃、スタン	ー
[N]ガラマカブル	範囲	貫通	魅了	スリプル
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー



ゴースト族 *Ghost*

系統	アンデッド系(Undead)
感知	聴覚 生命
相性	打 突 斬 ペット ×
属性	火 光 闇
備考	黒魔法を使う。麻痺と「スリプル」に耐性

夜間のフィールドの海岸や水辺、そしてダンジョンなどに出現。ゴースト族は邪悪な魂が布に憑依したお化けで、倒すと「木綿布」や「毛織物」といった布素材のアイテムを落とすことがある。バニシュ系の魔法で物理耐性を約50〜90%カットできるが効果時間は短いので、連携発動前などに使うといい。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
エクトスマッシュ	単体	単体	物理攻撃	ー
グレープリール	範囲	全消去	HP吸収	ー
ダークスフィア	単体	貫通	闇属性攻撃、暗闇	ブライナ
テラータッチ	単体	単体	物理攻撃、攻撃力ダウン	イレース
呪う	範囲	貫通	呪い	カーズナ
フィアタッチ	単体	単体	物理攻撃、スロウ	イレース、ヘイスト
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー



ゴーレム族 *Golem*

系統	アルカナ系(Arcana)							
感知	**視覚**	聴覚	**魔法**	生命	アビ	嗅覚	見破	
相性	打	突	斬	射	**ペット**	×		
属性	火	氷	風	土	**雷**	水	光	闇
備考	攻撃間隔が長い							

フォルガンディ地方、リ・テロア地方、トゥー・リア地方に生息する巨大なモンスターで、HPと攻撃力が高い。また「アイスブレイク」や「クリスタルウェポン」といった範囲攻撃の特殊技は、「空蝉の術」の幻影をすべて消去するので、回復役は忍者が盾役でもすばやいHP回復が行えるように準備しておくこと。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アイスブレイク	範囲	全消去	氷属性攻撃、バインド	バブリザラ、イレース
重い一撃	単体	単体	物理攻撃、ノックバック、敵対心減少	壁を背にして戦う
クリスタルウェポン	単体	貫通	火、水、風、土属性のいずれかの属性攻撃	—
クリスタルシールド	敵自身	—	防御力アップ	ディスペル
クリスタルレイン	範囲	全消去	氷属性攻撃	バブリザラ
サンダーブレイク	範囲	全消去	雷属性攻撃、スタン	バサンダラ
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



コカトリス族 *Cockatrice*

系統	バード系(Bird)							
感知	**視覚**	聴覚	魔法	生命	アビ	嗅覚	見破	
相性	打	突	斬	射	**ペット**	×		
属性	火	氷	**風**	**土**	雷	水	光	闇
備考	テリガン岬にいるもののみMP有り							

翼が退化して飛べなくなった大型の肉食鳥。5種類の特殊技のなかでダメージを与えるものは単体攻撃の「ハンマービーク」と「ポイズンピック」のみ。忍者が盾役なら安定して戦えるが、静寂効果のある「サウンドバキューム」対策のため、盾役は回復役の「サイレナ」だけに頼らず、「やまびこ薬」で回復しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
サウンドバキューム	前方	貫通	静寂	サイレナ
サウンドブラスト	範囲	貫通	INTダウン	イレース
邪視	視線	貫通	石化	ストナ
ハンマービーク	単体	単体	物理攻撃	—
ポイズンピック	単体	単体	物理攻撃、毒	ポイゾナ
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



ゴブリン族 *Goblin*

系統	獣人系(Beastmen)							
感知	**視覚**	聴覚	魔法	生命	アビ	嗅覚	見破	
相性	打	突	斬	射	**ペット**	×		
属性	火	氷	風	土	雷	水	**光**	闇
備考	—							

ヴァナ・ディール全土に生息する獣人。特殊技の「爆弾投げ」はターゲットを中心にした範囲攻撃か、ゴブリン族を中心にした範囲攻撃(自爆)の2種類が存在し、前者はターゲットされているPCが敵から離れ、ほかの前衛はそれとは逆方向に移動することで被害をターゲットされたPCのみに限定できる。後者は回避方法がないので、事前に「バファイラ」を唱えておこう。念のため、HPの低い後衛は「ストンスキン」をかけておくといい。



◀「スタン」「スリプル」「ララバイ」などでスタン状態にするか眠らせれば、「爆弾投げ」を止められる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ゴブリンラッシュ	単体	単体	物理攻撃3回、ノックバック	壁を背にして戦う
爆弾投げ	範囲	貫通	火属性攻撃	バファイラ、スタン、対象のPCから離れる
爆弾投げ(自爆)	範囲	貫通	残りHP依存の火属性攻撃	バファイラ
N 榴弾投げ	範囲	貫通	火属性攻撃	バファイラ、スタン、対象のPCから離れる
—	—	—	—	—

ジョブ

名称	武器	特徴
戦士	片手斧	敵名:Fisher、Butcher、Smithy、Bouncer、Mercenary、Martialist、Angler、Bounty Hunter、Freesword、Paratrooper
白魔道士	両手棍	敵名:Leecher、Alchemist、Physician、Corpsman、Field Doctor
黒魔道士	片手棍	敵名:Gambler、Shaman、Fascinator、Blastmaster、Bombardier
赤魔道士	片手剣	敵名:Weaver、Enchanter、Toreador、Draftee、Flagman
シーフ	短剣	敵名:Thug、Mugger、Robber、Welldigger、Miner、Jeweler、Bandit、Blagger、Pioneer、Picket
暗黒騎士	片手剣	敵名:Tinkerer、Reaper、Alastor、Franctireur、Grenadier
獣使い	片手斧	敵名:Pathfinder、Trader、Veterinarian、Shepherd、Tamer、Animalier、Patrolman、Guerrilla
狩人	短剣	敵名:Ambusher、Furrier、Poacher、Hunter、Venerer、Skirmisher、Toxophilite



ゴブリン族(バグベア) *Bugbear*

系統	獣人系(Beastmen)							
感知	**視覚**	聴覚	魔法	生命	アビ	嗅覚	見破	
相性	打	突	斬	射	**ペット**	×		
属性	火	氷	風	土	雷	水	**光**	闇
備考	ゴブリン族とゴブリン族(モブリン)とリンクする							

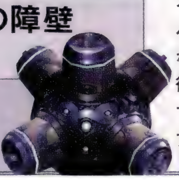
品種改良によって大型化されたゴブリン族(バグベア)で、ムバルポロスの警備や荷物の運搬などの仕事を任されている獣人。攻撃方法は格闘のみで、モンクと同様に「カウンター」を習得している。「カウンター」は正面から攻撃すると発動するので、盾役以外は側面か背後に回って攻撃しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アースショック	範囲	スキル	物理攻撃、スタン	—
バイオニックブースト	敵自身	—	カウンター発動率アップ、防御力ダウン	ディスペル
フライングヒッププレス	範囲	貫通	風属性攻撃	バエロラ
ヘヴィウィスク	前方	貫通	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ヘヴィブロー	単体	単体	物理攻撃	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊モンスター

任務妨害の障壁



ギア族

現在はサルベージやアサルトのコンテンツ、そしてアトルガンMでその姿が確認できるギア族。このモンスターはアルケイア系に属する古代兵器として、多くの冒険者に恐れられている。特にアサルトの「ナイズル島踏査指令」では、戦術目標によってはギア族に発見されたり、ギア族を倒したりするとペナルティを受けることがあるのだ。作戦遂行時はギア族の行動に十分注意すること。



◀ギア族は1体と3体編成の2種類が存在。同名の特殊技でも効果がちがうものがある。



ゴブリン族(モブリン) *Moblin*

系統	獣人系(Beastmen)
感知	視覚
相性	ペット ×
属性	光
備考	ゴブリン族とゴブリン族(バグベア)とリンクする

ゴブリン族の一氏族で、そのほとんどがムバルポロスを根城にしているが、ハルブーンに生息するものも存在する。特殊技の「クリスピーシャワー」「スモークスクリーン」「パラライズシャワー」は、ゴブリン族の「爆弾投げ」と同様に失敗して敵自身に効果が発動することがある。発動条件はランダムだが、対象によって特殊技のモーションが異なるのが特徴だ。また、特殊技のほとんどが前方範囲になるため、アタッカー役は敵の側面か背後から攻撃するようにし。



◀パーティを組んでいるゴブリン族(モブリン)は、後方の敵から釣ればリンクせずに戦える。

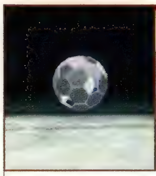
特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
クリスピーシャワー	前方 ※	貫通	火属性攻撃	バファイラ
ゴブリンラッシュ	単体	単体	物理攻撃3回、ノックバック	壁を背にして戦う
スモークスクリーン	前方 ※	貫通	暗闇	ブライナ
パラライズシャワー	前方 ※	貫通	麻痺	パラナ
フライパン	範囲	スキル	物理攻撃、スタン	－
－	－	－	－	－
－	－	－	－	－
－	－	－	－	－
－	－	－	－	－

※ 自身に効果が出ることもある

ジョブ

名称	武器	特徴
戦士	片手斧	敵名:Craftsman、Doorman、Fireman、Junkman
白魔道士	両手棍	敵名:Witchman、Gasman、Tankman、Aidman、Millionaire
黒魔道士	両手棍	敵名:Chapman、Coalman、Draftsman、Engineman、Chapman
赤魔道士	片手剣	敵名:Pickman、Pikeman、Workman、Topsman
シーフ	片手剣	敵名:Ragman、Repairman、Rodman、Yardman、Roadman
暗黒騎士	片手剣	敵名:Hammerman、Oilman、Packman、Hangman
獣使い	片手斧	敵名:Leadman、Tollman、Foreman、Headman
狩人	片手剣	敵名:Gutterman、Shovelman、Lengthman、Marksman



ゴラホ族 *Ghrah*

系統	ルミニオン系(Luminion)
感知	聴覚 見破
相性	魔 ペット ×
属性	
備考	コアの色の強属性が弱点

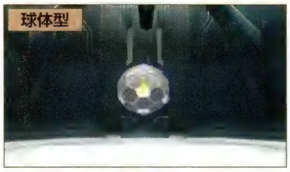
フ・ゾイの王宮とル・メトの園にのみ生息するモンスター。通常は球体型だが、一定時間が経つと人型、死鳥型、蜘蛛型に擬態する能力をもっており、球体型はノンアクティブ、それ以外はアクティブというように行動タイプも変化する。戦闘を避ける場合は球体型のときを見計らって行動するといい。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アクチニックバースト	範囲	貫通	フラッシュ	イレース
シックルスラッシュ ※1	単体	貫通	物理攻撃	－
ダムネーションダイブ ※2	前方	スキル	物理攻撃、スタン	－
中核炉心溶融	範囲	貫通	残りHP依存の火属性自爆攻撃	バファイラ、スタン
ヘクシディスク ※3	前方	スキル	物理攻撃5回、スタン	－
ボーパルブレード ※4	単体	単体	物理攻撃4回	－
－	－	－	－	－
－	－	－	－	－
－	－	－	－	－

※1 蜘蛛型のみ使用　※2 鳥型のみ使用　※3 球体型のみ使用　※4 人型のみ使用

◆各形態の特徴



球体型

ゴラホ族の通常形態。ほかの形態のうち、どれか1つの形態に擬態する。どれになるかは出現場所によって決まっている。



蜘蛛型

蜘蛛型に擬態していると「シックルスラッシュ」を使うようになる。この技は「空蝉の術」を貫通するので、早急に回復すること。



鳥型

「ダムネーションダイブ」を使うようになる形態。この技の威力は高いものの、ほかの形態よりは戦いやすい方だ。



人型

フ・ゾイの王宮とル・メトの園の奥地に生息している人型の擬態。ほかよりレベルが高く、特殊技も強力な最強の擬態だ。



コリブリ族 *Colibri*

系統	バード系(Bird)
感知	視覚
相性	突 ペット ○
属性	氷 風
備考	MP有り

バフラウ段丘やワジャーム樹林に生息する蜂鳥で、一部を除き白魔法、黒魔法、歌、忍術の効果を「ものまね」でターゲット中のPCもしくは魔法使用者に反射してくる。「ものまね」は魔法の詠唱時間にかかわらず瞬時に発動するので、戦うときは強力な魔法の使用は控えよう。特に範囲に効果が及ぶ魔法は厳禁だ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
スナッチモースル	単体	貫通	食事の効果を消す	－
フェザーティックル	単体	貫通	TPを減らす	－
ペッキングフラリー	単体	単体	物理攻撃4回	－
ものまね ※	特殊	特殊	同じ魔法(青魔法以外)で反撃する	強力な魔法や範囲魔法で攻撃しない
－	－	－	－	－
－	－	－	－	－
－	－	－	－	－
－	－	－	－	－

※ Lesser Colibri以外が使用

特殊モンスター

別の敵を呼び出す巨大な門



ランパート族

ランパート族はサルベージやアサルトの「ナイズル島踏査指令」で出現する、巨大な門の形をしたモンスター。門の開閉によって使用してくる特殊技が変化するのが特徴で、サルベージに出現するランパート族のみ「来訪」というモンスターを召喚する特殊技を使ってくる。アクティブかノンアクティブかは個体ごとに異なるので、戦闘を避けるなら「スニーク」などをかけて聴覚遮断効果を切らさないようにしよう。



◀他種族ではあるが、同じアルケイア系のギア族とリンクするので注意。



亜種

"ザ・フォールン"シャドウ族(アラパゴ諸島) *The Fallen Shadow*

系統	アンデッド系(Undead)
感知	聴覚、生命、アビ
相性	ペット ×
属性	火、光、闇
備考	―

アラパゴ暗礁域にのみ生息するシャドウ族の亜種で、死者の軍団に捕えられたアトルガン皇国の兵士や義勇兵がラミア族の奴隷になった姿。特殊技は"フォモル"シャドウ族と同じで、「舞空鎖」によって付加されるドラウン効果は同名の魔法よりもスリップダメージが高い点に注意。「女神の慈悲」を習得しているなら、「女神の印」を使ってから「イレース」で消去しよう。その際、白魔道士の敵対心がかなり高まるので、盾役は「挑発」などで敵対心を高めること。



◀ラミア族に服従を誓った種族だけあり、周囲には高レベルのラミア族やメロー族がいる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
偃月刃	単体	単体	物理攻撃、命中率ダウン	イレース
剣山獄	前方	スキル	物理攻撃、バインド	イレース
跳狐斬 ※1	前方	スキル	物理攻撃、スタン	―
破鎧陣	単体	貫通	防御力ダウン	イレース
白昼夢	範囲	貫通	TPを減らす	―
舞空鎖	範囲	貫通	ドラウン	イレース
輪天殺 ※2	範囲	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

※1 片手武器タイプのみ使用　※2 両手武器タイプのみ使用

ジョブ

名称	武器	特徴
戦士	片手剣	外見はヒューム族。「シャジュブル」と同じ外見の胴防具を装備している 敵名：Volunteer
黒魔道士	両手棍	外見はヒューム族。黒魔道士と同じ魔法を使用する。「イギトゴムレフ」と同じ外見の胴防具を装備している。敵名：Wizard
暗黒騎士	片手剣	外見はヒューム族。暗黒騎士と同じ魔法を使用する。「シパーヒジョシャン」と同じ外見の胴防具を装備している。敵名：Trooper
―	―	―



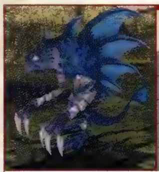
サソリ族 *Scorpion*

系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	聴覚、嗅覚
相性	ペット ○
属性	氷、光
備考	毒に耐性。ハルブーンにいるものは魅了不可

アルテパ砂漠やダンジョンに生息するモンスター。その大きな姿から想像できるように攻撃力は高く、特殊技の「デスシザース」による攻撃は防御力が高いナイトでも致命傷を受けることがあるので、回復役は盾役の残りHPに気を配ること。アタッカー役は連携やMBで、特殊技を使われる前に倒してしまおう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アースパウンダー	範囲	全消去	土属性攻撃、DEXダウン	バストンラ、イレース
大暴れ	範囲	スキル	物理攻撃	―
コールドブレス	前方	貫通	氷属性攻撃、バインド	バブリザラ、イレース
シャープストライク	敵自身	―	攻撃力アップ	ディスペル
デスシザーズ	単体	単体	物理攻撃	―
ナムブレス	前方	貫通	氷属性攻撃、麻痺	バブリザラ、パラナ
ポイズンスティング	単体	単体	物理攻撃、毒	ポイゾナ
マンディブルバイト	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
N ベノムスティング	単体	単体	物理攻撃、猛毒	ポイゾナ
N ベノムストーム	範囲	貫通	猛毒	ポイゾナ



サハギン族 *Sahagin*

系統	獣人系(Beastmen)
感知	聴覚
相性	ペット ×
属性	雷、水
備考	―

海蛇の岩窟を根城にする、低地エルシモ地方一帯に生息する獣人。特殊技の「ハイドロショット」には敵対心減少の効果がある。この特殊技は発動した瞬間に後方に下がれば回避できるので、盾役はターゲットのロックを解除しておくこと。ちなみにアタッカー役がターゲットをとってしまった場合は、あえて「ハイドロショット」を受けて敵対心を下げる、という使い方も可能。なお、マムークにいるサハギン族の正式な種族名はマムージャ・モゼヤ族(水士)という。



◀サハギン族には4つのジョブが存在し、竜騎士タイプのみ「ジャンプスラスト」を使ってくる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ジャンプスラスト ※	単体	単体	物理攻撃	―
スピニングフィン	範囲	スキル	物理攻撃、スタン	―
ハイドロショット	単体	単体	物理攻撃、ノックバック、敵対心減少	離れる
ハイドロボール	単体	貫通	水属性攻撃、STRダウン	バウォタラ、イレース
バブルアーマー	敵自身	―	魔法防御力アップ	ディスペル
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

※ 竜騎士タイプのみ使用

ジョブ

名称	武器	特徴
モンク	素手	皮膚の色は青。左右の拳で2回攻撃してくる 敵名：Creek、Pond、Marsh、Shore、Diver
白魔道士	片手棍	皮膚の色は黄 敵名：River、Spring、Rivulet、Lagoon
吟遊詩人	短剣	皮膚の色は黄 敵名：Stream、Lake、Riparian、Swamp、Coastal、Frogman
竜騎士	両手槍	皮膚の色は青。特殊技「ジャンプスラスト」を使う。NMのみ飛竜を呼ぶ 敵名：Brook、Bog、Delta



サボテンダー族 *Sabotender*

系統	プラントイド系(Plantoid)
感知	聴覚
相性	ペット △
属性	氷、水、闇
備考	―

クゾッツ地方とヴォルボー地方に生息するサボテン型のモンスター。「針千本」は1人で受けると1000ダメージを受けてしまうが、そのダメージ値は効果範囲内にいるパーティメンバーが多いほど分散される(10人だと1人100ダメージ)。「針千本」の発動準備を確認したら、後衛もサボテンダー族に近づこう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
光合成 ※	敵自身	―	リジェネ	ディスペル
ニードルショット	単体	単体	物理攻撃	―
針千本	範囲	全消去	周囲にいるPCに合計で1000ダメージ	受ける人数を増やす
N 針弐千本	範囲	全消去	周囲にいるPCに合計で2000ダメージ	受ける人数を増やす
N 針四千本	範囲	全消去	周囲にいるPCに合計で4000ダメージ	受ける人数を増やす
N 針万本	範囲	全消去	周囲にいるPCに合計で10000ダメージ	受ける人数を増やす

※ 日中のみ使用



サンドウォーム族 *Sandworm*

系統	アモルフ系(Amorpha)
感知	聴覚
相性	打 / ペット ×
属性	風
備考	−

過去世界のみに生息する種族で、現在はSandwormとLambton Wormの2体のみ存在している。未使用のアビリティを使用済みにする「デシケーション」などやっかいな特殊技を使う。Sandwormのみが使用する「ドゥームヴォイド」は、戦闘中のパーティメンバーをレイヤーエリアに飛ばす効果がある。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
イオンアンヴォイド	範囲	全消去	魔法攻撃、暗闇、静寂	ブライナ、サイレナ
エクストリームバーゲーション	範囲	全消去	食事を含む魔法効果をすべて吸収	−
スラヴェラスゲイル	前方	貫通	ダメージ、悪疫、スロウ	ウィルナ、イレース(ヘイスト無効)
ダストヴォイド	前方	貫通	ダメージ、装備をすべて解除、ノックバック	装備品を装備するマクロを登録しておく、壁を背にして戦う
デシケーション	前方	貫通	すべてのアビリティを使用済みにする	−
ドゥームヴォイド	範囲	貫通	範囲内のパーティメンバーをレイヤーエリアにワープさせる	−



シーザー族 *Seether*

系統	エンプティ系(Empty)
感知	視覚 聴覚 嗅覚 見破
相性	ペット ×
属性	
備考	コアの色の強属性が弱点。MP有り

プロミヴォンにのみ生息する2足歩行のモンスター。特殊技の「ワニオン」は敵自身が受けているすべての状態異常効果を対象者に放つ効果があるので、弱体魔法を一切使わない方が戦いやすい。ほかのエンプティ系と同様にコアの色で魔法属性の弱点が確認できるので、それに対応した精霊魔法で攻撃しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
エンプティクラッシュ	単体	単体	物理攻撃	−
オカルテーション	敵自身	−	ブリンク(幻影数12)	ガ系魔法
バニティストライク	単体	単体	物理攻撃	−
ラメンテーション	範囲	全消去	範囲攻撃、ディア	イレース
ワニオン	前方	スキル	自身の悪い魔法効果を対象に放ち、自身のステータス異常を回復	弱体魔法をかけない
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−



屍犬族 *Hound*

系統	アンデッド系(Undead)
感知	聴覚 生命
相性	斬 / ペット ×
属性	火 光 闇
備考	「スリプル」に耐性

フィールドでは夜間限定、ダンジョンではどの時間帯でも生息しているアンデッド系モンスター。「闇の爪」による暗闇効果は強力なので、物理攻撃をメインとするアタッカーにはやっかいな特殊技。後衛が「ブライナ」ですばやく治すか、アタッカー自身も「目薬」を持参して対処すること。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ダーティクロー	単体	単体	物理攻撃	−
ハウリング	範囲	貫通	麻痺	パラナ
腐敗ガス	範囲	貫通	病気	ウィルナ
ポイズンブレス	前方	貫通	残りHP依存の水属性攻撃、毒	バウォタラ、ポイゾナ
メタンブレス	前方	貫通	残りHP依存の火属性攻撃	バファイラ
闇の爪	単体	単体	物理攻撃、暗闇	ブライナ
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−



亜種 "ジズ"コカトリス族 *Ziz Cockatrice*

系統	バード系(Bird)
感知	視覚
相性	ペット ×
属性	風 土
備考	20:00～6:00の間は睡眠状態になる

マムークに生息するコカトリス族の亜種。特殊技は通常のコカトリス族と同じで、石化効果の「邪視」対策が万全なら苦戦する相手ではない。また"ジズ"コカトリス族は夜間になると睡眠状態になり、ノンアクティブとなるのが大きな特徴。倒すと「コカトリスの肉」の代用品「ジズの肉」を落とすことがある。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
サウンドバキューム	前方	貫通	静寂	サイレナ
サウンドブラスト	範囲	貫通	INTダウン	イレース
邪視	視線	貫通	石化	ストナ
ハンマービーク	単体	単体	物理攻撃	−
ポイズンピック	単体	単体	物理攻撃、毒	ポイゾナ
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−



死鳥族 *Bird*

系統	バード系(Bird)
感知	聴覚
相性	突 / ペット ○
属性	氷
備考	−

死鳥族は温暖なエリアに生息しており、羽根の色がクォン大陸では赤色、ミンダルシア大陸では茶色と、生息地によって異なる。特殊技の「ダムネーションダイブ」はスタン効果があり、「空蝉の術」や「ケアル」といった盾役が使用する魔法を妨害されやすい。後衛は「フラッシュ」や「スタン」などでサポートしよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ウィングカッター	前方	貫通	風属性攻撃	バエアロラ
ヘルダイブ	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ダムネーションダイブ	前方	スキル	物理攻撃、スタン	−
ブラインドサイドバラージ	単体	単体	物理攻撃、INTダウン or MNDダウン	イレース
ボロードサイドバラージ	単体	単体	物理攻撃、STRダウン or VITダウン	イレース
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−



シャドウ族 *Shadow*

系統	アンデッド系(Undead)
感知	聴覚 生命
相性	ペット ×
属性	火 光 闇
備考	−

エルヴァーンの姿をしたアンデッドで、クォン大陸とミンダルシア大陸に生息している。シャドウ族は4種類のジョブのいずれかに属しているが特殊技は物理攻撃の「次元殺」のみ。これは後方に下がれば回避できるが、発動が速いので確実によけるのは困難。ナイトが盾役の場合は、早めの回復を心がけよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
次元殺	単体	単体	物理攻撃	後ろに下がりながら戦う

ジョブ

名称	武器	特徴
戦士	片手斧	左手に盾を持ち、「ガビアルメイル」と同じ外見の胴防具を装備している
黒魔道士	両手剣	「クローク」と同じ外見の胴防具を装備している スパイク系魔法は使用しない
シーフ	片手剣	「ガンビスン」と同じ外見の胴防具を装備している 回避が高く、「トリプルアタック」を使用する
狩人	格闘	「ガンビスン」と同じ外見の胴防具を装備している 格闘武器を持っているが攻撃回数は1回で、弓矢と交互に攻撃してくる

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです



樹人族 *Treant*

系統	プラントイド系(Plantoid)
感知	聴覚
相性	ペット ×
属性	火 闇
備考	樹人族(若木)とリンクする

大きな樹木型のモンスター。ワジャーム樹林、バフラウ段丘、ルフェーゼ野以外のエリアでは、1～2体ほどしか生存していない。倒すと錬金素材の「木霊の根」や「宿木」のほか、各種原木を落とすことがある。出現エリアのなかではレベルが高いモンスターなので、素材を狙う際は高レベルになってからにしよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
エンタングル	範囲	貫通	物理攻撃、バインド	イレース
ドリルブランチ	単体	単体	物理攻撃、暗闇	ブライナ
まつぼっくり爆弾	単体	単体	物理攻撃、睡眠	ケアル
リーフストーム	範囲	スキル	風属性攻撃	バエアロラ
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



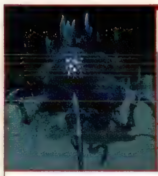
樹人族(若木) *Sapling*

系統	プラントイド系(Plantoid)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	火 闇
備考	樹人族とリンクする

ヴァナ・ディール全土に生息している樹人族の若木。姿形は小さくて弱そうだが、「グーグーバウダー」の睡眠効果や、「スプラウトスマック」のスロウ効果がやっかい。クロウラーの巣やボヤーダ樹に生息しているものになると範囲攻撃の「スプラウトスピン」も強力になるので、手を出さない方がいい。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
グーグーバウダー	範囲	貫通	睡眠	ケアル
スプラウトスピン	範囲	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
スプラウトスマック	単体	単体	物理攻撃、スロウ	イレース、ヘイスト
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



シンカー族 *Thinker*

系統	エンプティ系(Empty)
感知	視覚 聴覚 嗅覚 見破
相性	ペット ×
属性	
備考	コアの色の強属性が弱点

プロミヴォンのホラとヴァズにのみ生息する、巨大なエンプティ系のモンスター。特殊技の「存在吸引」や「双手吸引」などは魔法効果を吸収して、それを自身に付加する効果があるのだ。魔法だけでなく食事効果も吸収されるので、シンカー族と戦う際は食事と強化魔法を控えないと苦戦を強いられることもある。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
陰鬱な気	範囲	貫通	悪疫	ウィルナ
エンプティカッター	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
虚無の風	敵自身	–	悪い魔法効果を消去	–
存在吸引	単体	貫通	食事を含む魔法効果を1つ吸収	–
存在同化	単体	単体	HP吸収	–
双手吸引	単体	貫通	食事を含む魔法効果を2つ吸収	–
双手同化	単体	単体	HP吸収	–
ネガティヴワール	範囲	全消去	魔法攻撃、スロウ	イレース
N 三手吸引	単体	貫通	食事を含む魔法効果を3つ吸収	–
N 三手同化	単体	単体	HP吸収	–



亜種

"ジン"ボム族 *Djinn Bomb*

系統	アルカナ系(Arcana)
感知	視覚 魔法
相性	ペット ×
属性	光
備考	–

おもに東ロンフォール〔S〕やブンカール浦〔S〕などの過去世界に生息するボム族の亜種。「バーサク」以外は通常のボム族が使用する特殊技とは異なり、「惣闇衝」と「ダークウェーブ」は昼間弱くなり夜間に強くなるという特徴がある。また、曜日に対応した属性ダメージを与えると、敵のTPが増える点に気をつけたい。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
惣闇衝	単体	貫通	闇属性攻撃 (夜間はダメージアップ)	–
ダークウェーブ	範囲	貫通	バイオ(夜間は効果アップ)	イレース
バーサク	敵自身	–	バーサク	ディスペル
闇炎爆	範囲	貫通	残りHP依存の闇属性自爆攻撃	スタン
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



スケルトン族 *Skeleton*

系統	アンデッド系(Undead)
感知	聴覚 生命
相性	打 突 斬 ペット ×
属性	火 光 闇
備考	「スリプル」に耐性

見た目どおり人間の骨格をしたアンデッド系のモンスターで、片手棍と盾を装備した戦士タイプと両手鎌を装備した魔道士タイプが存在する。前者は攻撃力や回避が高く、後者は黒魔法を使用するといった異なる特徴をもち、どちらのタイプも「ダブルアタック」を発動しない。生命探知なので残りHPには注意。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ブラッククラウド	範囲	全消去	闇属性攻撃、暗闇	ブライナ
ブラッドセイバー	範囲	全消去	HP吸収	–
ヘルスラッシュ	単体	単体	物理攻撃	–
ホラークラウド	単体	貫通	スロウ	イレース、ヘイスト
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

※ エルディーム古墳に生息するLost Soulのみ、通常攻撃に呪詛の追加効果



亜種

"スコロペンドリド"サソリ族 *Scolopendrid Scorpion*

系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	聴覚 嗅覚
相性	打 ペット ○
属性	氷 光
備考	–

ガルレージュ要塞〔S〕とメリファト山地〔S〕に生息するサソリ族の亜種で、カンパニエバトルではヤグード族の将軍が呼び出すこともある。弱点属性や特殊技、落とすアイテムは既存種族と同じだが、打撃属性の攻撃に弱く、また天候が砂塵か砂嵐になるとリゲイン状態になるといった違いがあるのだ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アースパウンダー	範囲	全消去	土属性攻撃、DEXダウン	バストンラ、イレース
大暴れ	範囲	スキル	物理攻撃	–
コールドブレス	前方	貫通	氷属性攻撃、バインド	バブリザラ、イレース
シャープストライク	敵自身	–	攻撃力アップ	ディスペル
デスシザーズ	単体	単体	物理攻撃	–
ナムブレス	前方	貫通	氷属性攻撃、麻痺	バブリザラ、パラナ
ポイズンスティング	単体	単体	物理攻撃、毒	ポイゾナ
マンディブルバイト	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



スノール族 *Snoll*

系統	アルカナ系(Arcana)
感知	視覚、魔法
相性	ペット ×
属性	氷
備考	–

ウルガラン山脈やソ・ジヤといった寒冷地方にのみ生息。特殊技の「砕氷」と「コールドウェーブ」は危険度が高いので、それぞれに適した対処法をとる必要がある。前者は「バブリザラ」で氷耐性を上げておき、かつ「スタン」で特殊技の発動を止めるのだ。後者は「イレース」でスリップ効果を消去しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
コールドウェーブ	範囲	貫通	フロスト	イレース
砕氷	範囲	貫通	残りHP依存の氷属性自爆攻撃	バブリザラ、スタン
バーサク	敵自身	–	バーサク	ディスペル
フリーズラッシュ	単体	単体	氷属性攻撃	バブリザラ
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



スパイダー族 *Spider*

系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	氷
備考	–

コロロカの洞門やアルテパ砂漠などに生息するモンスター。特殊技の「シックルスラッシュ」は攻撃力が高いので、回復役は盾役のHPをつねに全快近くに保つように心がけよう。また、「スパイダーウェブ」のスロウ効果はヘイスト効果を上書きするので、「イレース」後に「ヘイスト」をかけ直すこと。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アシッドスプレー	単体	貫通	水属性攻撃、猛毒	バウォタラ、ポイゾナ
シックルスラッシュ	単体	単体	物理攻撃	–
スパイダーウェブ	範囲	貫通	スロウ	イレース(ヘイスト無効)
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



スフィアロイド族 *Spheroid*

系統	アルカナ系(Arcana)
感知	聴覚、魔法
相性	ペット ×
属性	雷
備考	「練習相手」と表示されても襲ってくる

ヴェ・ルガノン宮殿とル・アビタウ神殿に生息し、両エリアとも特定のルートを巡回している。スフィアロイド族は「練習相手にもならない」レベルでも襲ってくるうえに、自分よりレベルの高いドール族を呼び出す。ただし、スフィアロイド族自体はHPが低いので、「不意打ち」や「サンダーIII」ですぐに倒せるはずだ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
エレクトロチャージ	単体	単体	雷属性攻撃	バサンダラ
召喚 ※	敵自身	–	ドール族を召喚する	詠唱が終わる前に倒す
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

※ 特殊技名は表示されない



亜種

“スミロドン”剣虎族 *Smilodon Tiger*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚、嗅覚
相性	ペット ○
属性	火
備考	–

おもにブンカール浦〔S〕、バタリア丘陵〔S〕、エルディーム古墳〔S〕などの過去世界に生息する剣虎族の亜種。使用する特殊技は既存種族と同じだが、弱点属性は火のみ(既存種族は火と雷)。アイテムも「スミロドンの肝」や「スミロドンの毛皮」といった、既存種族と異なったものが手に入る。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
クローサイクロン	前方	スキル	物理攻撃2回	–
咆哮	範囲	貫通	麻痺	バブリザラ、パラナ
レイザーファング	単体	単体	物理攻撃	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



スライム族 *Slime*

系統	アモルフ系(Amorpha)
感知	聴覚、嗅覚
相性	打 突 斬 ペット △
属性	火 水
備考	–

おもにダンジョンに生息するゼリー状のモンスターで、すべての物理攻撃に耐性をもつ。特殊技の「フルイドスプレッド」は範囲攻撃で威力が高いので、格上のスライム族と戦う場合は、なるべく物理攻撃で相手のTPを溜めないようにしつつ、弱点の火属性魔法を中心にダメージを与えていくといいだろう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
消化	単体	単体	HP吸収	–
フルイドスプレッド	範囲	スキル	物理攻撃	–
フルイドスルー	単体	単体	物理攻撃	–
イボクシースプレッド	範囲	貫通	バインド	イレース
ミューカススプレッド	範囲	貫通	スロウ	イレース、ヘイスト
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



スラッグ族 *Slug*

系統	アモルフ系(Amorpha)
感知	聴覚、嗅覚
相性	打 ペット △
属性	火 氷 雷
備考	水属性ダメージを吸収

ロランベリー耕地〔S〕やパシュハウ沼〔S〕などに生息する、ナメクジのような姿をしたモンスター。「ファスカスウーズ」は全装備品を解除するうえに、一定時間が経過しないと再装備できないという凶悪な特殊技だ。ちなみに、水属性を吸収する特性があるのでウォータ系の魔法は厳禁。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
コローシブウーズ	範囲	全消費	水属性攻撃、攻撃力ダウン、防御力ダウン	バウォタラ、イレース
ピュルラントウーズ	前方	全消費	水属性攻撃、バイオ、HPmaxダウン	バウォタラ、イレース
ファスカスウーズ	前方	貫通	ヘヴィ、装備をすべて解除、一定時間装備変更不可	イレース、装備品を装備するマクロを登録しておく
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

ゼデー族 *Zdei*



系統	ルミニオン系(Lumionion)
感知	視覚、見破
相性	ペット ×
属性	
備考	―

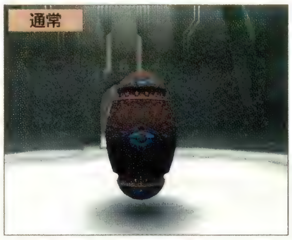
フ・ゾイの王宮とル・メトの園に生息する壺のような浮遊物体。一見しただけではどちらが正面かわかりづらいが、大きな目の模様がある方が正面で、小さな目の模様がある方が背後と、外側に描かれている模様で判別可能。戦闘中は3つの形態に変化し、各形態によって使用する特殊技が異なる。

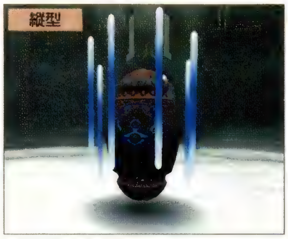
特殊技

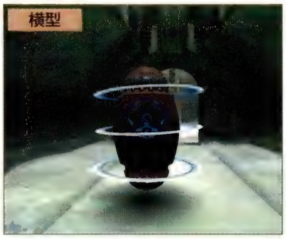
名称	対象	空蝉	効果	対策
光化学硬結 ※1	前方	貫通	物理攻撃、石化、敵対心減少、ノックバック	ストナ、壁を背にして戦う
スタティックフィラメント ※2	前方	スキル	物理攻撃、スタン	―
ディケードフィラメント ※2	範囲	スキル	物理攻撃、毒	ポイゾナ
反応炉過熱 ※3	前方	スキル	物理攻撃、悪疫	ウィルナ
反応炉重荷 ※3	範囲	スキル	物理攻撃、静寂	サイレナ
反応炉冷却	敵自身	―	防御力アップ、アイススパイク	防御力アップのみ解除可能、アイススパイクは解除不可

※1 通常のとき使用　※2 縦型のみ使用　※3 横型のみ使用

◆各形態の特徴







小部屋や通路などに生息しているゼデー族。このモンスターは、戦闘状態になると3つの形態に変化する。一定時間が経過するとゼデー族の周囲に光が出現し、その形が縦になったり、横になったりするのだ。また、各形態によって使用する特殊技も変化。通常時は「光化学硬結」、縦型は「スタティックフィラメント」と「ディケードフィラメント」、横型は「反応炉過熱」と「反応炉重荷」を使ってくるのだ。なお、ラーニング可能な「反応炉冷却」はどの形態でも使用してくる。

ソウルフレア族 *Soulflayer*



系統	デーモン系(Demon)
感知	聴覚、魔法、アビ、見破
相性	斬、ペット ×
属性	火、光、闇
備考	黒魔法を使う。「ディスペル」に耐性

おもにカダーバの浮沼やアラパゴ暗礁域などに生息する、頭部がイカ型の奇妙なモンスター。特殊技の「トリビュレーション」によるバイオのスリップ効果はHP32／3秒と高いので、すぐに「イレース」で治療すること。強化魔法の「アイススパイク」は「フィナーレ」で消せる(「ディスペル」はほぼレジストされる)。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
イモータルアナテーマ	範囲	貫通	呪い	カーズナ
イモータルシールド	敵自身	―	魔法バリア	解除不可
イモータルマインド	敵自身	―	魔法攻撃力アップ、魔法防御力アップ	フィナーレとブランクゲイズのみ解除可能
トリビュレーション	範囲	貫通	暗闇、バイオ	ブライナ、イレース
マインドパージ	単体	全消去	食事を含む魔法効果をすべて消去	―
マインドブラスト	前方	全消去	雷属性攻撃、麻痺	パサンダラ、パラナ
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

ゾミト族 *Xzomit*



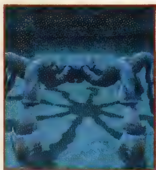
系統	ルミニアン系(Luminian)
感知	視覚
相性	ペット ×
属性	
備考	俊足

アル・タユにのみ生息するイカのようなモンスター。つねに2～3体の編隊で高速移動しているのが特徴で、群れの先頭にいるものを親、後方にいるものを子供と呼んでいる冒険者が多い。親から釣ると必ず子供も襲ってくるが、子供から釣ると親に見つからずに戦える。群れに関係しないゾミト族とはリンクしない。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
インククラウド	前方	貫通	暗闇	ブライナ
サイフォンディスチャージ	前方	貫通	水属性攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う、パウォタラ
セイリーンコート	敵自身	―	魔法防御力アップ	解除不可
デュアルストライク	単体	単体	物理攻撃2回、スタン	―
マントルピアス	前方	スキル	物理攻撃2回、ノックバック、ヘヴィ	壁を背にして戦う、イレース
モラスカスミューテーション	敵自身	―	防御力アップ	ディスペル
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

ダイアマイト族 *Diremite*



系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	水、光
備考	攻撃間隔が短い。MP有り

ソ・ジヤ、フォミュナ水道、エジワ羅洞などに生息する8本足の巨大なダニ。特殊技の「フィラメンテッドホールド」によるスロウ効果は、盾役などにかけた「ヘイスト」を上書きするほど高い。補助役は白魔道士による「イレース」で治療が終わったのを確認してから、再度「ヘイスト」を唱えること。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
グラップル	前方	スキル	物理攻撃	―
スピニングトップ	範囲	スキル	物理攻撃	―
ダブルクロー	単体	単体	物理攻撃	―
フィラメンテッドホールド	前方	貫通	スロウ	イレース(ヘイスト無効)
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

タウルス族 *Taurus*



系統	デーモン系(Demon)
感知	視覚、嗅覚、見破
相性	ペット ×
属性	光
備考	デーモン族とリンクする

ウルガラン山脈やフォミュナ水道などに生息するモンスター。特殊技の「モータルレイ」で死の宣告状態になると、地球時間で10秒後に残りHPに関係なく戦闘不能になる。「カーズナ」や「聖水」を使っても確実に治るわけではないので、発動のログが表示されたら瞬時に後方を向いて視線をそらして回避しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アンブレストアーマー	敵自身	―	魔法防御力アップ	ディスペル
トライクリップ	単体	単体	物理攻撃3回、DEXダウン	離れる、イレース
バックスウィッシュ	前方	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
フライトフルロア	範囲	貫通	防御力ダウン	イレース
モウ	範囲	スキル	物理攻撃、猛毒	ポイゾナ
モータルレイ	視線	貫通	死の宣告(10カウント後に戦闘不能)	後ろを向く、カーズナ
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



亜種

“ダハク”ドラゴン族 *Dahak Dragon*

系統	ドラゴン系(Dragon)
感知	聴覚
相性	UNKNOWN　ペット ×
属性	UNKNOWN
備考	再出現間隔は30分

ゼオルム火山やレベロス風穴に生息するドラゴン族の亜種。既存種族が使用する特殊技のほかに、魔法効果をすべて打ち消しつつ、その数に比例してダメージ量が増える「負の歌」を使用する。この特殊技は静寂状態にすれば封じることができるものの、代わりにTPが徐々に溜まっていくので注意すること。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
棘の歌	敵自身	—	ダメージスパイク	ディスペル
ウィンドブレス	前方	貫通	残りHP依存の風属性攻撃	バエアロラ
カオスブレード	前方	貫通	魔法攻撃、呪い	カーズナ
鉛の歌	範囲	貫通	ヘヴィ	イレース
負の歌	範囲	全消去	魔法効果をすべて消し、魔法効果の数に比例して威力増加	魔法効果をかけておかない
フレイムブレス	前方	貫通	残りHP依存の火属性攻撃	バファイラ
ペトロアイズ	視線	貫通	石化	ストナ
ヘビーストンプ	範囲	スキル	物理攻撃、麻痺	パラナ
ポイズンブレス	前方	貫通	残りHP依存の水属性攻撃、毒	バウォタラ、ポイゾナ
ボディプレス	範囲	スキル	物理攻撃	—
無の歌	範囲	全消去	魔法効果をすべて消す	—



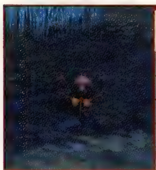
ダルメル族 *Dhalmel*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚　嗅覚
相性	ペット ○
属性	風　雷
備考	—

ダルメル族は一部を除き、ほとんどがノンアクティブという温厚な種族。「いやしの風」でHPを回復されると長期戦になることもあるが、「バーサク」を使ってきたら一気にダメージを与えるチャンスだ。この技は攻撃力が上がる代わりに防御力が下がるので、一斉にWSを使用すればすぐに倒せる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
いやしの風	敵範囲	—	自身と周囲のダルメル族のHP回復	—
ストンピング	単体	単体	物理攻撃	—
ソニックウェーブ	前方	貫通	防御力ダウン	イレース
バーサク	敵自身	—	バーサク	ディスペル
白眼視	前方	貫通	静寂	サイレナ
ホイッスル	敵範囲	—	自身と周囲のダルメル族のAGIアップ	ディスペル
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



チゴー族 *Chigoe*

系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	視覚　聴覚
相性	ペット ×
属性	
備考	通常攻撃に病気の効果。攻撃間隔が非常に短い

おもにエラジア大陸やグロウベルグ〔S〕などに生息するモンスター。普段は名前が表示されないので攻撃をしかけられないが、チゴー族に襲われると戦えるようになる。HPが低いのですぐに攻撃すれば簡単に倒せるはずだ。また、クリティカルヒットやWS、「ジャンプ」など一部のアビリティなら一撃で倒せる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
なし	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



デーモン族 *Demon*

系統	デーモン系(Demon)
感知	視覚　嗅覚
相性	魔　ペット ×
属性	光
備考	俊足。タウルス族とリンクする

ズヴァール城を拠点に活動している、闇の王直属の悪魔。デュナミスやウルガラン山脈に生息するデーモン族が使用する「クアドラストライク」と「コンデムネーション」は威力が高いので、回復役は盾役の残りHPには細心の注意をはらうこと。盾役の負担を減らすため、盾役を2人用意するのも有効だ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ソウルドレイン	単体	単体	HP吸収	—
デモニックハウル	範囲	貫通	スロウ	イレース、ヘイスト
ヘカトンウェーブ	前方	貫通	残りHP依存の風属性攻撃、暗闇	バエアロラ、ブライナ
ブN クアドラストライク	単体	単体	物理攻撃4回	—
ブN コンデムネーション	前方	スキル	物理攻撃、スタン	—

ジョブ

名称	武器	特徴
戦士	片手剣	敵名：Pawn、Commander、Blood、Gore、Warrior
黒魔道士	片手剣	敵名：Wizard、Doom、Dead、Black Mage
暗黒騎士	両手鎌	敵名：Knight、General、Arch、Judicator、Dark Knight
召喚士	両手棍	敵名：Warlock、Magistrate、Abyssal、Stygian、Summoner



ドゥーム族 *Doomed*

系統	アンデッド系(Undead)
感知	聴覚　生命
相性	ペット ×
属性	火　光　闇
備考	攻撃間隔が長い。経験値にボーナス

カダーバの浮沼やダンジョンの最深部に生息する巨大なアンデッド系のモンスター。物理攻撃力は高いものの、特殊技の威力はそれほど高くない。よって、盾役が「空蝉の術」を使える忍者なら比較的安全に戦える。特殊技で生じる状態異常もあまり影響力はないので、早急に治す必要もないだろう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アシッドブレス	前方	貫通	残りHP依存の水属性攻撃、STRダウン	バウォタラ、イレース
アビスブラスト	単体	貫通	魔法攻撃、暗闇	ブライナ
アンデッドモルド	前方	貫通	魔法攻撃、病気	ウィルナ
スティンキングガス	範囲	貫通	VITダウン	イレース
ホウィップタン	単体	単体	物理攻撃、スタン	—
亡者達の呼び声	範囲	貫通	INTダウン	イレース
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



頭足族 *Sea Monk*

系統	アクアン系(Aquan)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	氷　雷　水
備考	—

オンゾゾの迷路や海蛇の岩窟などの水辺付近に生息する大型のタコ。特殊技はどれも強力なのでレベル上げには不向き。忍者の回避性能を装備品と歌の「マンボ」で強化しておけば、格上の頭足族でもほとんど攻撃を受けずに戦えるので、ミッションなどで戦う場合は忍者と吟遊詩人をパーティに加えるといい。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
インクジェット	前方	貫通	闇属性攻撃、暗闇	ブライナ
クロスアタック	単体	単体	物理攻撃2回	—
触手	単体	単体	物理攻撃	—
旋風	範囲	全消去	風属性攻撃、VITダウン	バエアロラ、イレース
粘膜強化	敵自身	—	回避率アップ	ディスペル
メイルシュトルム	範囲	全消去	水属性攻撃、STRダウン	バウォタラ、イレース
リジェネレーション	敵自身	—	リジェネ	ディスペル
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



トード族 *Toad*

系統	アクアン系(Aquan)
感知	視覚 聴覚
相性	ペット ×
属性	雷 水
備考	攻撃間隔が短い。MP有り。ポロッゴ族とリンクする

西サルタバルタ〔S〕の魔法塔の周辺や、一部の水辺に生息している緑色のカエル。チゴー族同様に使用する特殊技がなく、攻撃間隔が短い特徴がある。ノンアクティブなので近づいても襲われないが、トード族同士だけでなくポロッゴ族ともリンクする。魔法は使わないがMPは存在するので「アスピル」が有効。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
なし	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



ドール族 *Doll*

系統	アルカナ系(Arcana)
感知	視覚 魔法
相性	ペット ×
属性	雷
備考	トゥー・リアにいるものは視覚感知も付加

古代遺跡のデルクフの塔やフェ・インなどを徘徊している2足歩行のロボット。通常は魔法感知のみだが、ル・オンの庭の壁にある窪みに隠れているドール族は視覚感知をもっている。天候がオーロラになるとさらに視覚が広がり見つかりやすくなるので、移動時は「プリズムパウダー」の使用を忘れずに。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
カルトシュトラール	単体	貫通	氷属性攻撃、睡眠	パブリザラ、ケアル
重力場	範囲	貫通	スロウ	イレース、ヘイスト
タイフーン	範囲	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
パンツァーシュレッケ	単体	単体	物理攻撃	—
パンツァーファウスト	単体	単体	物理攻撃2回、ノックバック	壁を背にして戦う
ブリッツシュトラール	単体	貫通	雷属性攻撃、スタン	パサンダラ
ベルセルク	敵自身	—	ウォークライ	ディスペル
メルトダウン	範囲	貫通	残りHP依存の火属性自爆攻撃	パファイラ、スタン
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



トカゲ族 *Lizard*

系統	リザード系(Lizard)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	氷 風
備考	ソ・ジヤにいるものは風属性のみが弱点になる

トカゲ族はヴァナ・ディールの各地に生息しているが、皮膚の色がクォン大陸では茶色、エルシモ島では灰色、ソ・ジヤでは白色と生息地によって異なる。また、ソ・ジヤにいるトカゲ族は弱点が風属性のみで、特殊技の「スノーボール」を使うなど、ほかの地域にいるトカゲ族とは異なる性質をもつ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
邪視	視線	貫通	石化	ストナ
体液分泌	敵自身	—	回避率アップ	ディスペル
超低周波	前方	貫通	回避率ダウン	イレース
テイルブロー	単体	単体	物理攻撃、スタン	—
ファイアボール ※1	範囲	貫通	火属性攻撃	パファイラ
プレイグブレス	前方	貫通	水属性攻撃、毒	パウォタラ、ポイゾナ
ブレインクラッシュ	単体	単体	物理攻撃、静寂	サイレナ
ブロックヘッド	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
スノーボール ※2	範囲	貫通	氷属性攻撃	パブリザラ

※1 ソ・ジヤ以外に生息するものが使用　※2 ソ・ジヤに生息するもののみ使用



亜種 "ドラウガー"スケルトン族 *Draugar Skelton*

系統	アンデッド系(Undead)
感知	聴覚 生命
相性	打 突 斬 ペット ×
属性	火 光 闇
備考	「スリプル」に耐性

ラミア族によって骨格に呪紋を施されたスケルトン族の亜種。特殊技「屍毒」は既存種族の「ブラッドセイバー」と同様の効果があるが、こちらの方がHP吸収量が多い。ジョブも黒魔道士、シーフ、暗黒騎士、竜騎士の4タイプあり、それぞれが所有している武器によって攻撃間隔が異なるのが特徴だ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
屍毒	範囲	全消去	HP吸収(ブラッドセイバーより効果が高い)	—
ブラッククラウド	範囲	全消去	闇属性攻撃、暗闇	ブライナ
ブラッドセイバー	範囲	全消去	HP吸収	—
ヘルスラッシュ	単体	単体	物理攻撃	—
ホラークラウド	単体	貫通	スロウ	イレース、ヘイスト

ジョブ

名称	武器	特徴
黒魔道士	両手棍	攻撃間隔が長い。通常時は「アイススパイク」を使用する
シーフ	短剣	回避が高く、攻撃間隔が短い
暗黒騎士	片手剣	攻撃間隔は通常の敵と同じ
竜騎士	両手槍	「スリプル」に耐性を持つ飛竜を呼び出している。攻撃間隔は長い



ドラゴン族 *Dragon*

系統	ドラゴン系(Dragon)
感知	聴覚
相性	UNKNOWN ペット ×
属性	UNKNOWN
備考	通常の敵の再出現間隔は30分

通常のモンスターはザルカバードに生息するShadow Dragonの1体のみで、それ以外はすべてNMという希少な種族。「サイレス」で静寂状態にすることで、「棘の歌」「鉛の歌」「無の歌」を封じることができる。「ボディプレス」は威力が高い反面、発動までの時間が長いので「スタン」で止めれば問題ない。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
棘の歌	敵自身	—	ダメージスパイク	ディスペル
ウィンドブレス	前方	貫通	残りHP依存の風属性攻撃	パエアロラ
カオスブレード	前方	貫通	魔法攻撃、呪い	カーズナ
鉛の歌	範囲	貫通	ヘヴィ	イレース
フレイムブレス	前方	貫通	残りHP依存の火属性攻撃	パファイラ
ペトロアイズ	視線	貫通	石化	ストナ
ヘビーストンプ	範囲	スキル	物理攻撃、麻痺	パラナ
ポイズンブレス	前方	貫通	残りHP依存の水属性攻撃、毒	パウォタラ、ポイゾナ
無の歌	範囲	全消去	魔法効果をすべて消す	—
N ボディプレス	範囲	スキル	物理攻撃	—

特殊モンスター

NMごとに異なるグラフィック



チャリオット族

サルベージやアサルトのナイズル島踏査指令に出現するチャリオット族は、その外見から冒険者に戦車と呼ばれているモンスター。特にアサルトでは敵ヘッドの駆逐対象に選ばれることがあり、冒険者を苦しめている存在だ。また、一部のNMは通常のチャリオット族とは異なり、シールドを装備しているものや可動式の腕を搭載したものなど、その特徴に応じたグラフィックが用意されている。



◀目のような砲門が4つあるほうが正面で、砲門が2つあるほうが背後だ。



トロール族 *Trolls*

系統	獣人系(Beastmen)
感知	**視覚** 聴覚 魔法 生命 アビ **嗅覚** **見破**
相性	打 突 斬 魔 **ペット** ×
属性	火 氷 風 土 雷 **水** 光 闇
備考	ハルブーン深部にいるものは見破りも付加

軍都ハルブーンを根城とする獣人族で、アトルガン皇国と敵対している勢力の1つ。トロール族には戦士、ナイト、暗黒騎士の重装備タイプと、モンク、赤魔道士、狩人、からくり士の軽装備タイプが存在し、ジョブによって使用する特殊技が異なる。また、ビシージではハンマーを持ったタイプがおり、強力な範囲攻撃をしかけてくるので接近する際は注意すること。なお、重装備タイプからは「金剛身」、軽装備タイプからは「吶喊」をラーニングできる。



◀からくり士が呼び出すオートマトンのフレームは、PC側と同じく4種類用意されている。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
オーバースロー	単体	貫通	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
クェークストンプ	敵自身	─	ためる	ディスペル
金剛身 ※1	敵範囲	─	自身と範囲内のトロール族にストンスキン	解除不可
サイズモハンマー ※2	単体	単体	物理攻撃、石化	ストナ
ザッラーカ ※3	単体	貫通	火属性の遠隔攻撃	バファイラ
ザルブザン ※3	範囲	貫通	火属性の遠隔攻撃	バファイラ
吶喊 ※4	範囲	貫通	防御力ダウン、魔法防御力ダウン	イレース
ドロップハンマー ※2	範囲	スキル	物理攻撃、バインド	イレース
ハンマーゴーラウンド ※2	範囲	全消去	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ハンマーブロー ※2	単体	単体	物理攻撃	─
ポテントランジ	単体	単体	物理攻撃	─
ロックスマッシュ ※5	単体	単体	物理攻撃、石化	ストナ
N 力足	敵範囲	─	自身と範囲内のトロール族にリジェネ	解除不可

※1 重装備のトロール族からラーニング可能　※2 ハンマータイプのみ使用　※3 狩人タイプのみ使用
※4 軽装備のトロール族からラーニング可能　※5 素手時のみ使用

ジョブ

名称	武器	特徴
戦士	両手斧	重装備。敵名:Woodtroll、Ironworker、Scrimer、Hilltroll
モンク	素手	軽装備。敵名:Stoneworker、Monk、Combatant、Monk
赤魔道士	短剣	軽装備。敵名:Cameist、Sabreur、Grenadier、Red Mage
ナイト	片手棍	重装備。敵名:Gemologist、Shieldbearer、Targeteer、Paladin
暗黒騎士	両手剣	重装備。敵名:Lapidarist、Dark Knight、Cuirasser、Dark Knight
狩人	短剣	軽装備。敵名:Smelter、Ranger、Artilleryman、Ranger
からくり士	素手	軽装備。敵名:Engraver、Surveillant、Machinist、Puppetmaster



トンベリ族 *Tonberry*

系統	獣人系(Beastmen)
感知	**視覚** 聴覚 魔法 生命 アビ 嗅覚 見破
相性	打 突 斬 魔 **ペット** ×
属性	火 **氷** 風 土 雷 水 **光** 闇
備考	倒すごとに怨みが溜まる

人間に激しい憎悪を抱く獣人族。その真相はジラートMとプロマシアMを進めることで、徐々に明らかにされていく。「みんなの怨み」で受けるダメージは、トンベリ族を倒した数が多いほど高くなる(撃破数×5倍)。この怨みはノーグQ「みんなのうらみ」で解除することができるので、クエストやミッションなどでトンベリ族と戦う場合は事前に怨みを解除すること。ちなみにソ・ジヤに生息するトンベリ族は「みんなの怨み」を使用しないが、倒すと怨みは蓄積される。



◀「急所突き」を受けると一気に瀕死状態になる。使ってきたら、盾役は後方に下がって回避しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
急所突き	単体	貫通	HPを大幅に減らす、敵対心減少	離れる
袈裟斬り	単体	単体	物理攻撃、命中率ダウン	イレース
贖罪の光	視線	貫通	TPを0にする、暗闇、バインド	ブライナ、イレース
ため息	敵自身	─	回避率アップ	ディスペル
胴斬り	単体	単体	物理攻撃、防御力ダウン	イレース
呪いの言葉	単体	貫通	呪い	カーズナ
みんなの怨み	単体	貫通	トンベリ族を倒した数の5倍のダメージ	トンベリの怨みを消す
N みんなの怨念	単体	貫通	トンベリ族を倒した数の10倍のダメージ	トンベリの怨みを消す

ジョブ

名称	武器	特徴
黒魔道士	片手棍	通常時は「ブレイズスパイク」を使用する。 敵名:Hexer、Plaguer、Jinxer、Maledictor、Imprecator
シーフ	短剣	敵名:Creeper、Stalker、Shadower、Pursuer、Trailer
忍者	片手刀	短剣と手裏剣で交互に攻撃してくる。 敵名:Cutter、Chopper、Stabber、Slasher
召喚士	片手棍	エレメンタル族を呼び出す。 敵名:Harasser、Harrier、Dismayer、Beleaguerer



ナット族 *Gnat*

系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	**視覚** 聴覚 魔法 生命 アビ **嗅覚** 見破
相性	打 **突** 斬 魔 **ペット** ×
属性	火 氷 風 土 雷 水 **光** 闇
備考	攻撃間隔が短い

ソロムグ原野〔S〕、メリファト山地〔S〕、カルゴナルゴ城砦〔S〕に生息する肉蝿で、レベルが高いうえにシーフタイプなので回避能力が高い。よって、命中を高めた状態で戦うこと。ナット族は自分の生息範囲内で戦闘不能になったPCの上に留まる習性があるため、一度居座られると蘇生するのは困難を極める。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
インシピッドニップ	単体	単体	物理攻撃、能力値を1つ吸収	─
シミサインディスチャージ	範囲	貫通	自身にヘイスト、対象範囲にスロウ	ヘイストは解除不可、イレース(ヘイスト無効)
パンデミックニップ	単体	単体	物理攻撃、自身の悪い魔法効果を対象に放ち、自身のステータス異常を回復	弱体魔法をかけない
ボンビレーション	範囲	貫通	TPを0にする	─
N エメティックディスチャージ	範囲	スキル	自身にかかった状態異常をうつす	弱体魔法をかけない
─	─	─	─	─



ノール族 *Gnole*

系統	ビースト系(Beast)
感知	**視覚** **聴覚** 魔法 生命 アビ **嗅覚** 見破
相性	打 突 斬 魔 **ペット** ×
属性	**火** 氷 風 土 雷 水 **光** 闇
備考	2足歩行時になると聴覚感知を付加

バタリア丘陵〔S〕、ジャグナー森林〔S〕、ブンカール浦〔S〕に生息する人狼で、4足歩行モードと2足歩行モードがある。前者は攻撃力が高く、後者は使用する特殊技の種類が多くなるほか、聴覚感知も追加されるので覚えておくこと。また、月齢が満月に近いほど特殊技の効果が上昇するという特徴もある。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アシュラクロー ※1	単体	単体	物理攻撃6回	─
カコフォニー※1	敵自身	─	ヘイスト、かまえる(防御力は減少しない)	イレース
コールオブザムーン	敵自身	─	PCをひるませる	解除不可
ノックスブラスト ※1	範囲	全消去	物理攻撃、ノックバック、TPを0にする	壁を背にして戦う
フィーバードピッチ※2	単体	単体	物理攻撃、防御力ダウン、スタン	イレース
プリナルーンエンブレイス	敵自身	─	HP回復、状態異常回復(月齢で効果が増減)、攻撃力アップ、魔法攻撃力アップ	ディスペル

※1 2足歩行時に使用(Lobisonのみ)　※2 4足歩行時に使用

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです



ハイドラ族 *Hydra*

系統	ドラゴン系(Dragon)
感知	視覚 聴覚 見破
相性	魔 ペット ×
属性	
備考	引き寄せを使う

3つ首をもつ巨大な竜で、現在確認されている5体のハイドラ族はすべてNM。連携属性が切断のWSで攻撃することで、左右の首を切り落とすことが可能。一定時間が経過するとあらたな首が生えてくるが、切断すると本体に備わっているリジェネ効果が弱まる。魔法に耐性があるので物理攻撃メインで戦おう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
サーペンタインテール ※1	範囲	スキル	物理攻撃	背後から攻撃しない
トレンブリング	範囲	スキル	物理攻撃、魔法効果をすべて消去	–
ナーブガス ※2	範囲	全消去	物理攻撃、毒、呪い	ポイゾナ、カーズナ
パイリックブラスト ※3	前方	全消去	火属性攻撃、悪疫	バファイラ、ウィルナ
パイリックブルワーク	敵自身	–	物理バリア	解除不可
バロフィールド	範囲	貫通	属性攻撃、ヘヴィ	イレース
ポーラーブラスト ※4	前方	全消去	氷属性攻撃、麻痺	バブリザラ、パラナ
ポーラーブルワーク	敵自身	–	魔法バリア	解除不可

※1 ターゲットが後方にいる場合に使用　※2 首が3つのとき使用　※3 首が1つのとき使用　※4 首が2つのとき使用



蜂族 *Bee*

系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	視覚 嗅覚
相性	突 ペット ○
属性	氷
備考	–

おもにグスタベルグ地方に生息する蜂で、「蜂の巣のかけら」や「蜂蜜」といった金策に利用できるアイテムを落とすため、狩りの対象として人気が高い。ただし高レベルの蜂族はHPが急激に増えているので、「ファイナルスピア」による自爆で道連れになることも。アイテム狙いなら低レベルの蜂族を狙おう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
花粉	敵自身	–	HP回復	–
シャープスティング	単体	単体	物理攻撃	–
ファイナルスピア	単体	貫通	残りHP依存の自爆攻撃	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



バッファロー族 *Buffalo*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚 嗅覚
相性	ペット ×
属性	水
備考	MP有り

ウルガラン山脈などに生息する巨大な牛で、その外見どおりHP、攻撃力、防御力が高い。悪疫状態にする特殊技「ロウイン」対策のために、パーティメンバーに「ウィルナ」が使える白魔道士や学者がいると安全だ。倒すと「野牛の肉」「野牛の毛皮」「野牛の角」などの高価なアイテムを落とすことがある。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
スノート	前方	貫通	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ビッグホーン	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ラビッドダンス	敵自身	–	回避率アップ	ディスペル
ランパントナウ	単体	単体	物理攻撃、麻痺	パラナ
ロウイン	範囲	貫通	悪疫	ウィルナ
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



ピクシー族 *Pixie*

系統	エレメンタル系(Elemental)
感知	視覚
相性	魔 ペット ×
属性	火 氷 土 雷 水 闇
備考	白魔法を使う

過去世界全域に生息する妖精。傷ついた冒険者を「ケアルIV」や「レイズIII」で癒してくれる。ピクシー族を倒しつづけると各ワールド単位で生息数が減り、最終的には出現しなくなるが、過去世界の獣人族が落とす「妖蟲のフラスコ」をグロウベルグ〔S〕F-6の泉にトレードするとふたたび生息数が増えていく。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ウィンターブリーズ	範囲	貫通	ディスペル、スタン	–
オータムブリーズ	敵自身	–	HP回復	–
サイクロニックターモイル	範囲	全消去	物理攻撃、ノックバック、魔法効果をすべて消去	壁を背にして戦う
サマーブリーズ	敵自身	–	状態異常回復、状態異常でないときはリゲイン	ディスペル
スプリングブリーズ	範囲	貫通	睡眠、TP半減	ケアル
ゼファーアロー	単体	貫通	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
レーテアロー	前方	貫通	物理攻撃、アムネジア	–
–	–	–	–	–



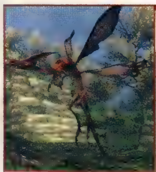
ヒッポグリフ族 *Hippogryph*

系統	バード系(Bird)
感知	視覚 嗅覚 見破
相性	ペット ×
属性	土
備考	俊足。通常攻撃にヘヴィの効果。経験値にボーナス。MP有り

リヴェーヌ岩塊群やグロウベルグ〔S〕などに生息するモンスター。回避が高く、レベル55以上の個体は「トリプルアタック」の特性が備わっているものの、通常の敵より獲得経験値が多いという利点がある。特殊技の「ニヒリティソング」は食事効果も消してくるので、いつもより多めに食事を用意すること。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ジェタチェラ	視線	貫通	テラー	–
チョークブレス	前方	スキル	風属性攻撃、麻痺、静寂	バエアロラ、パラナ、サイレナ
ニヒリティソング	範囲	貫通	食事を含む魔法効果を消去	–
バックヒール	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ファンタッド	敵自身	–	ためる	ディスペル
N フーフーボレー	前方	スキル	範囲攻撃、ノックバック、敵対心減少	壁を背にして戦う
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



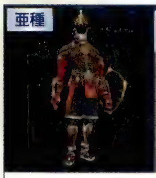
プーク族 *Puk*

系統	ドラゴン系(Dragon)
感知	視覚 聴覚
相性	突 ペット △
属性	氷 風
備考	俊足。攻撃間隔が短い。風属性ダメージを吸収

ワジャーム樹林やバフラウ段丘などに生息するドラゴン系のモンスター。風属性で攻撃すると与えたダメージぶんだけHPを回復する。また、戦闘中の曜日と同じ属性の魔法ダメージを与えると、TPが100も溜まってしまう。風属性による攻撃はもちろん、現在の曜日にも注意して魔法やWSを使うこと。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
イルウィンド	範囲	全消去	風属性攻撃、魔法効果を消去	バエアロラ
ウィンドシアー	範囲	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
クロスウィンド	前方	貫通	風属性攻撃、ノックバック	バエアロラ、壁を背にして戦う
ゼファーマント	敵自身	–	ブリンク(幻影数4)	–
粉塵	範囲	貫通	フラッシュ	イレース
N ボレアースマント	敵自身	–	実体のある幻影を4体呼び出す	–
N ホワイトウィンド	敵範囲	–	自身と範囲内のプーク族のHP回復	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



亜種 “フォモル”シャドウ族(西アトルガン) *Fomor Shadow*

系統	アンデッド系(Undead)
感知	聴覚、生命、アビ
相性	ペット ×
属性	火、光、闇
備考	ー

ワジャーム樹林とバフラウ段丘に生息する、「Fomor～」の名をもつシャドウ族の亜種。はるか遠方の地より海を渡って来た侵略者で、どの国家や獣人勢力にも属しておらず、すべてが謎に包まれている。出現時間は夜間になるため、昼間は安全な場所であっても、夜になったらもう一度周囲を見回すこと。ちなみに、アトルガンエリアに生息するフォモルは最初からアクティブで、これらを倒してもタブナジア群島地方にいるフォモルの行動タイプは変化しない。



◀特殊技はどれも強力だが、ほかの敵よりHPは少ない。特殊技を使われる前に全力で倒そう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
偃月刃	単体	単体	物理攻撃、命中率ダウン	イレース
剣山獄	前方	スキル	物理攻撃、バインド	イレース
跳狐斬	前方	スキル	物理攻撃、スタン	ー
破鎧陣	単体	貫通	防御力ダウン	イレース
白昼夢	範囲	貫通	TPを減らす	ー
舞空鎖	範囲	貫通	ドラウン	イレース
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー

ジョブ

名称	武器	特徴
シーフ	短剣	外見はヒューム族。「ホマムコラッツァ」と同じ外見の胴防具を装備している 敵名：Thief
ナイト	片手剣	外見はエルヴァーン族。「ホマムコラッツァ」と同じ外見の胴防具を装備している 敵名：Paladin
獣使い	片手斧	外見はヒューム族。「ホマムコラッツァ」と同じ外見の胴防具を装備している コウモリ族(3匹)を呼び出す。敵名：Beastmaster
吟遊詩人	片手棍	外見はヒューム族。「ホマムコラッツァ」と同じ外見の胴防具を装備している 敵名：Bard



亜種 “フォモル”シャドウ族(タブナジア) *Fomor Shadow*

系統	アンデッド系(Undead)
感知	聴覚、生命
相性	ペット ×
属性	火、光、闇
備考	パーティを組んでいるものがいる

ヒューム、エルヴァーン、タルタル、ガルカ、ミスラの5種類が存在するシャドウ族の亜種。アンデッド系では珍しくノンアクティブだが、タブナジア群島地方に生息するフォモルを倒すと、それ以降はすべてのフォモルがアクティブになってしまう。そのエリアにいるフォモルの撃破数ぶんだけ、同地方にいるオーク族、巨人族、タウルス族を倒せば、この状態を解除できる。ただし、クエストで必要なアイテムを多数落とすため、それらをクリアするまでは倒すのもやむなし。



◀タブナジア地下壕のK－7にいるResauchametから、「視線は感じられぬ」と言われれば解除完了だ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
偃月刃	単体	単体	物理攻撃、命中率ダウン	イレース
剣山獄	前方	スキル	物理攻撃、バインド	イレース
跳狐斬 ※1	前方	スキル	物理攻撃、スタン	ー
破鎧陣	単体	貫通	防御力ダウン	イレース
白昼夢	範囲	貫通	TPを0にする	ー
舞空鎖	範囲	貫通	ドラウン	イレース
輪天殺 ※2	範囲	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
連環拳 ※3	単体	単体	物理攻撃5回	ー
ー	ー	ー	ー	ー

※1 片手武器タイプのみ使用　※2 両手武器タイプのみ使用　※3 格闘タイプのみ使用

ジョブ

名称	武器	特徴	名称	武器	特徴
戦士	両手斧	エルヴァーン族。敵名：Warrior	吟遊詩人	短剣	ガルカ族。敵名：Bard
モンク	格闘	タルタル族。敵名：Monk	狩人	片手斧	ヒューム族かエルヴァーン族。敵名：Ranger
黒魔道士	短剣	タルタル族。敵名：Black Mage			
赤魔道士	片手剣	ミスラ族。敵名：Red Mage	侍	両手槍	ヒューム族。敵名：Samurai
シーフ	片手剣	エルヴァーン族。敵名：Thief	忍者	片手刀	ミスラ族。敵名：Ninja
ナイト	片手剣	ガルカ族。敵名：Paladin	竜騎士	両手槍	ヒューム族。敵名：Dragoon
暗黒騎士	両手鎌	ミスラ族。敵名：Dark Knight	召喚士	両手棍	タルタル族。敵名：Summoner
獣使い	片手斧	ガルカ族。敵名：Beastmaster	ー	ー	ー



ブガード族 *Bugard*

系統	リザード系(Lizard)
感知	聴覚、嗅覚
相性	ペット ×
属性	氷
備考	ー

おもにタブナジア群島地方に生息する巨大な角が生えたモンスター。攻撃力は高いものの、特殊技の半数は発動に時間がかかる。「タスク」と「ボーンクランチ」は後方に移動、「アーフルアイ」は後方を向いて視線をそらせば回避できるので試してみよう。盾役は、これらの特殊技の回避方法をマスターしておきたい。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アーフルアイ	視線	貫通	STRダウン	後ろを向く、イレース
スクトゥム	敵自身	ー	防御力アップ	ディスペル
タスク	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
テールロール	前方	スキル	物理攻撃	ー
ヘヴィベロー	前方	貫通	スタン	ー
ボーンクランチ	単体	単体	物理攻撃、悪疫	ウィルナ
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー



プギル族 *Pugil*

系統	アクアン系(Aquan)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	氷、雷、水
備考	ー

水辺や海岸付近に生息する陸魚。「スクリュードライバー」以外の特殊技にはそれぞれ対処方法がある。「アクアボール」は「バウォタラ」で水耐性を上げておき、「ウォーターウォール」と「ウォーターシールド」は「ディスペル」で消去すればいいのだ。「スクリュードライバー」が強力であるものの、レベル上げに向いている。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アクアボール	範囲	貫通	水属性攻撃、STRダウン	バウォタラ、イレース
威嚇	前方	貫通	スロウ	イレース、ヘイスト
ウォーターウォール	敵自身	ー	防御力アップ	ディスペル
ウォーターシールド	敵自身	ー	回避率アップ	ディスペル
スクリュードライバー	単体	単体	物理攻撃	ー
スプラッシュブレス	前方	貫通	水属性攻撃、ノックバック	バウォタラ、壁を背にして戦う
リコイルダイブ	単体	単体	物理攻撃2回	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー
ー	ー	ー	ー	ー

亜種



"ブフート"ゴースト族 *Bhoot Ghost*

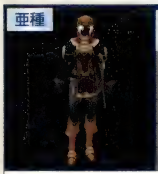
系統	アンデッド系(Undead)							
感知		聴覚		生命				
相性	打	突	斬		ペット		×	
属性	火						光	闇
備考	黒魔法を使う							

カダーバの浮沼やアラパゴ暗礁域などに生息するゴースト族の亜種。ブフートのみが使用する「パーディション」は戦闘不能の効果がある凶悪な特殊技なので、戦闘はオススメできない。どうしても戦う場合は「レイズIII」を使える白魔道士がほしい。倒すと布材の「モブワ草布」を落とすことがある。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
エクトスマッシュ	単体	単体	物理攻撃	—
グレーブリール	範囲	全消去	HP吸収	—
ダークスフィア	単体	貫通	闇属性攻撃、暗闇	ブライナ
テラータッチ	単体	単体	物理攻撃、攻撃力ダウン	イレース
呪う	範囲	貫通	呪い	カーズナ
パーディション	単体	貫通	戦闘不能	—
フィアタッチ	単体	単体	物理攻撃、スロウ	イレース、ヘイスト
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

亜種



"(不明)"シャドウ族(暗碧海) *The Forgotten Shadow*

系統	アンデッド系(Undead)							
感知		聴覚		生命	アビ			
相性					ペット		×	
属性	火						光	闇
備考	—							

カダーバの浮沼とアラパゴ暗礁域にのみ生息するシャドウ族の亜種。名前には「Ephramadian Shade」や「Ashu Talif」がつくものがほとんど。ジョブはモンク、赤魔道士、狩人、コルセアの4種類あるが、名前はどれも同じ。相手がどのジョブであるかは外見で判断しよう。ちなみに、アトルガン皇国の市民からの情報によると、このシャドウ族はイフラマド王国最後の希望、ルザフが率いていたコルセアの成れの果てではないかと予想される。しかし真相は闇の中だ。



◀アルザビにいる老エルヴァーン、Sujyahnからイフラマド王国の歴史を知ることができる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
優月刃	単体	単体	物理攻撃、命中率ダウン	イレース
剣山獄	前方	スキル	物理攻撃、バインド	イレース
跳狐斬 ※1	前方	スキル	物理攻撃、スタン	—
破鎧陣	単体	貫通	防御力ダウン	イレース
白昼夢	範囲	貫通	TPを0にする	—
舞空鎖	範囲	貫通	ドラウン	イレース
連環拳 ※2	単体	単体	物理攻撃5回	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

※1 片手武器タイプのみ使用　※2 格闘タイプのみ使用

ジョブ

名称	武器	特徴
モンク	格闘	外見はヒューム族。 「ユニコンハーネス」と同じ外見の胴防具を装備している
赤魔道士	片手剣	外見はミスラ族。 「ルビエスチュニック」と同じ外見の胴防具を装備している
狩人	短剣	外見はヒューム族。短剣と遠隔武器で交互に攻撃してくる 「ユニコンハーネス」と同じ外見の胴防具を装備している
コルセア	片手剣	外見はエルヴァーン族。片手剣と遠隔武器で交互に攻撃してくる 「ユニコンハーネス」と同じ外見の胴防具を装備している



フライ族 *Fly*

系統	ヴァーミン系(Vermin)							
感知		聴覚						
相性		突			ペット		○	
属性		氷						
備考	—							

おもにバルクルム砂丘やアットワ地溝などに生息する、トンボのような姿をしたモンスター。特殊技の種類が少ないため、必然的に「カースドスフィア」の使用ひん度が高い。「金剛身」や「大地の守り」でダメージを軽減しながら戦うのが理想だ。ソロで挑む場合は「毒液」による毒を治療できるように準備すること。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
カースドスフィア	範囲	貫通	闇属性攻撃	—
毒液	前方	貫通	水属性攻撃、毒	バウォタラ、ポイゾナ
N 耳障りな羽音	範囲	貫通	ランダムで1種類の ステータスをダウン	治療不可
フ サマーソルト	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



フライトラップ族 *Flytrap*

系統	プラントイド系(Plantoid)							
感知		聴覚						
相性					ペット		△	
属性	火							
備考	攻撃間隔が短い							

おもにギルド桟橋やタブナジア群島地方などに生息している食虫植物。攻撃間隔が短いので、「スロウ」と「エレジー」で対処しよう。フライトラップ族が使用する特殊技は、どれも状態異常を付加する効果がある。後衛はサポートジョブを白魔道士にして、各々の負担を減らすために前衛の治療は分担すること。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
グロオーサケス	前方	貫通	スロウ	イレース、ヘイスト
サペリフィック	範囲	貫通	睡眠	ケアル
バルジィバレン	単体	貫通	麻痺	パラナ
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

特殊モンスター

鍛冶と彫金の技に長けた地底人



ドゥエルグ族

ドゥエルグ族は希少な種族で、エインヘリヤルの第IIIウィングに出現するMotsognirと、アサルトの「キラーロード作戦」で戦えるKing Goldemarの2体が確認されている。魔法防御力ダウン、ヘヴィ、呪いなどさまざまな状態異常効果をもった特殊技を使いこなす強敵だ。また、高位の魔法を習得しているうえに、魔法の詠唱時間が短い。魔法防御力も高いので、物理攻撃主体のパーティで攻略しよう。



◀宙に浮かんだ椅子に座っているドゥエルグ族。その表情は悪魔的で恐ろしい。

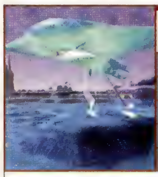


フラン族 *Flan*

系統	アモルフ系(Amorpha)
感知	視覚　アビ
相性	ペット　×
属性	氷　風
備考	魔法防御力が低い。静寂に耐性

ゼオルム火山やハルブーンなどに生息するモンスター。魔法防御力が低く、通常の1.25倍のダメージを与えられるので、黒魔道士だけのパーティなら高位の精霊魔法を同時に唱えるだけで簡単に倒すことができる。静寂に耐性があるので、フラン族が使用する魔法はなるべく「スタン」で止めるようにしたい。

特殊技 名称	対象	空蝉	効果	対策
悪平等	敵範囲	―	周囲のフラン族からHPを吸収し、HPを平均化する	―
ねたみ種	敵自身	―	魔法攻撃力アップ、魔法防御力アップ	ディスペル
罵詈雑言	前方	貫通	魔法防御力ダウン	イレース
槍玉	単体	単体	物理攻撃5回	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



フワボ族 *Phuabo*

系統	ルミニアン系(Luminian)
感知	聴覚　見破
相性	ペット　×
属性	水
備考	俊足。経験値にボーナス。MP有り

アル・タユの水中を遊泳するエイのような姿をしたモンスター。通常は水中を移動し、PCが近づくと地上に出て襲いかかってくる。移動速度が速く、知覚遮断効果を見破るので走って逃げるのは困難。移動中はつねに足もとに注意しながら進もう。なお、水面下にいるフワボ族は広域スキャンに表示されない。

特殊技 名称	対象	空蝉	効果	対策
ヴェイパースプレー	前方	貫通	残りHP依存の水属性攻撃、毒	バウォタラ、ポイゾナ
エリアルコリジョン	前方	全消去	物理攻撃、防御力ダウン	イレース
スパインラッシュ	前方	スキル	物理攻撃、悪疫	ウィルナ
タイダルダイブ	範囲	スキル	物理攻撃、ヘヴィ、バインド	イレース
プラズマチャージ	敵自身	―	ショックスパイク	ディスペル
ポイスレスストーム	範囲	全消去	魔法攻撃、静寂	サイレナ
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

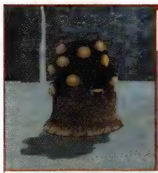


ペイスト族 *Peiste*

系統	リザード系(Lizard)
感知	視覚
相性	ペット　×
属性	火　氷　風　雷　光　闇
備考	―

パシュハウ沼〔S〕とグロウベルグ〔S〕に生息。特殊技の「グリムグラワー」はペイスト族自身の目が光り、それを見たPCは石化する。視線は全方位に判定があるので、前衛はペイスト族の目が通常時にもどるまで背中を向けていよう。倒すと「ペイストの皮」や「ペイストの毒針」を落とすことがある。

特殊技 名称	対象	空蝉	効果	対策
アクアフォーティス	範囲	貫通	水属性攻撃、毒、ノックバック	バウォタラ、ポイゾナ、壁を背にして戦う
グリムグラワー	視線	貫通	約30～40秒目が光り、視線を合わせると石化	後ろを向く
デルタスラスト	単体	単体	物理攻撃3回、悪疫	ウィルナ
トーピファイングチャージ	範囲	貫通	麻痺	パラナ
リガージテーション	範囲	貫通	水属性攻撃、バインド、ノックバック	バウォタラ、イレース、壁を背にして戦う
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



ヘクトアイズ族 *Hecteyes*

系統	アモルフ系(Amorpha)
感知	聴覚
相性	打　ペット　○
属性	
備考	黒魔法を使う。「スリプル」に耐性

ゼリー状の体に多数の眼球がついた奇妙なモンスター。視線判定がある2種類の特殊技のうち、「ペトロゲイズ」は発動を確認してからでも回避可能だが、「凶眼」は発動前から視線をそらしていないとよけられない。この特殊技による麻痺の発動率は高いので、後衛はすばやく「パラナ」で治療すること。

特殊技 名称	対象	空蝉	効果	対策
凶眼	視線	貫通	麻痺	パラナ
デスレイ	単体	貫通	闇属性攻撃	―
☑カタルシス	敵自身	―	HP回復	―
☑ペトロゲイズ	視線	貫通	石化	後ろを向く、ストナ
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



ベヒーモス族 *Behemoth*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚
相性	ペット　×
属性	
備考	―

通常のエリアではベヒーモスの縄張りにのみ出現し、一部の個体は範囲魔法の「メテオ」を使ってくる。「スタン」に耐性があるため詠唱を止めることができないが、この魔法は詠唱時間が長い。そのため、ターゲットされているPCが自動的に戦闘状態が解除される距離より離れればよけられる。

特殊技 名称	対象	空蝉	効果	対策
雄叫び	敵自身	―	ウォークライ	ディスペル
サンダーボルト	範囲	全消去	雷属性攻撃、スタン	バサンダラ
衝撃波	前方	貫通	魔法攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ダストストーム ※	範囲	全消去	物理攻撃、暗闇	背後から攻撃しない、ブライナ
フレイムアーマー	敵自身	―	ブレイズスパイク	ディスペル
ワイルドホーン	前方	スキル	物理攻撃	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

※ ターゲットが後方にいるときに使用



ペミデ族 *Hpemde*

系統	ルミニアン系(Luminian)
感知	聴覚　見破
相性	ペット　×
属性	氷
備考	見つかると近づいてくる(攻撃はしてこない)

アル・タユにのみ生息する、体を赤く光らせたモンスター。通常時は頭部が閉じた状態になっているが、戦闘中に一定時間が経過すると開きだし、被ダメージと与ダメージが共に2倍になる。事前にTPを溜めておき、頭部が開いた瞬間にWSを叩き込めば一気にダメージを与えることが可能だ。

特殊技 名称	対象	空蝉	効果	対策
イカーストリーム	前方	貫通	毒	ポイゾナ
シニュイットラッシュ ※1	範囲	スキル	物理攻撃	―
テールスラスト	単体	単体	物理攻撃、麻痺	パラナ
テンポラルシフト	範囲	貫通	スタン	―
ラピッドモルト ※2	敵自身	―	悪い魔法効果をすべて消す	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

※1 弱体効果がかかっていないときのみ使用　※2 弱体効果がかかっているときのみ使用

系統と種族
モンスターデータ(4/5)
ハイドラ族
蜂族
バッファロー族
ピクシー族
ヒッポグリフ族
プーク族
"フォモル"シャドウ族(西アトルガン)
"フォモル"シャドウ族(タブナジア)
ブガード族
ブギル族
"ブフート"ゴースト族
"(不明)"シャドウ族(暗碧海)
フライ族
フライトラップ族
フラン族
フワボ族
ベイスト族
ヘクトアイズ族
ベヒーモス族
ベミデ族
ボム族
ボム族(クラスター)
ポロッゴ族
マーリド族
マジックポット族
マムージャ族
マメット族
マンティコア族
マンドラゴラ族



ボム族 *Bomb*

系統	アルカナ系(Arcana)							
感知	視覚		魔法					
相性					ペット		×	
属性	火	氷	風	土	雷	水	光	闇
備考	アトルガンエリアにいるものは黒魔法を使う							

ユタンガ山の火口から生まれるといわれる生命体。おもな生息地はダンジョンだが、天候が霧になったフィールドでも出現することがある。戦闘時は特殊技の「自爆」で、パーティ全体に大打撃を受けないようにすることが重要。「自爆」を使われたら、「スタン」やスタン効果のあるWSで止めよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
自爆	範囲	貫通	残りHP依存の火属性自爆攻撃	バファイラ、スタン
バーサク	敵自身	―	バーサク	ディスペル
極熱衝	単体	貫通	火属性攻撃	バファイラ
ヒートウェーブ	範囲	貫通	バーン	イレース
ヘルストーム	範囲	貫通	残りHP依存の火属性攻撃	バファイラ
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



ボム族(クラスター) *Cluster*

系統	アルカナ系(Arcana)							
感知	視覚		魔法					
相性					ペット		×	
属性	火	氷	風	土	雷	水	光	闇
備考	―							

タブナジア群島地方やゼオルム火山に生息。小さなボム族が3体群がって行動しており、クラスターならではの特殊技を使ってくる。ボム族が使う「自爆」とは効果が異なり、必ずしもボム族(クラスター)が消滅するわけではない。1体でも生き残っていれば戦闘は継続し、ふたたび「自爆」を使うこともあるので注意。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
サークルオブフレーム	範囲	スキル	火属性攻撃、ヘヴィ	バファイラ、イレース
自爆	範囲	貫通	残りHP依存の火属性自爆攻撃(自爆後に1～3体消滅)	バファイラ
スリングボム	単体	単体	物理攻撃	―
フォーメーションアタック	単体	単体	物理攻撃3回	―
リフュエリング	敵自身	―	ヘイスト	ディスペル
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



ポロッゴ族 *Poroggo*

系統	獣人系(Beastmen)							
感知	視覚	聴覚					見破	
相性					ペット		×	
属性					雷	水		
備考	黒魔法を使う							

マムークの水辺周辺に生息しているほか、ビシージなどでその姿を確認できるカエル型の獣人。ポロッゴ族特有の特殊技「カエルの歌」は、対象者をトードと魅了にする効果がある。トード状態になっていても攻撃力は通常時と変わらないので、魅了状態のPCを「スリプガ」などで眠らせておく必要があるのだ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
天乞い	敵自身	―	悪い魔法効果を消去	―
カエルの歌	単体	貫通	魅了、トード	スリプル
カエルの応援	敵自身	―	自身と範囲内のポロッゴ族の魔法攻撃力アップ	ディスペル
マジックハンマー	単体	貫通	物理攻撃、MP吸収	―
水風船爆弾	範囲	貫通	水属性攻撃、静寂	バウォタラ、サイレナ
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



マーリド族 *Marid*

系統	ビースト系(Beast)							
感知	視覚					嗅覚		
相性					ペット		×	
属性		氷						
備考	鈍足。チゴー族を放出。経験値にボーナス							

ワジャーム樹木とバフラウ段丘に生息する長い鼻が特徴的なモンスター。特殊技使用時にチゴー族を1体呼び出すので(最大で5体)、アタッカー役はTPを温存しておき、チゴー族が出現したらWSで早急に倒そう。チゴー族をすべて撃破したあとに本体のマーリド族を倒せば、たくさんの経験値を得られる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
オンラッシュ	単体	単体	物理攻撃	―
牙門	敵自身	―	防御力アップ、魔法防御力アップ	解除不可
吸印	単体	貫通	食事を含む魔法効果を1つ吸収	―
轟音	単体	単体	物理攻撃2回	―
薙鼻	前方	スキル	物理攻撃	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―



マジックポット族 *Magic Pot*

系統	アルカナ系(Arcana)							
感知			魔法					
相性	打			魔	ペット		×	
属性	火	氷	風	土		水	光	闇
備考	黒魔法を使う							

古代遺跡として存在するデルクフの塔やフェ・インなどに生息するモンスター。魔法に強い耐性をもっており、さらに特殊技の「スペクトルバリア」で魔法攻撃を一定時間無効化してくる。黒魔道士や赤魔道士にとっては戦いづらい相手なので、打撃攻撃が得意なモンクやからくり士を入れたパーティ編成で戦おう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
神秘の光	範囲	全消去	風属性攻撃、ヘヴィ	バエアロラ、イレース
スピンアタック	前方	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
スペクトルバリア	敵自身	―	魔法バリア	解除不可
ダブルレイ	単体	貫通	魔法攻撃	―
バッテリーチャージ	敵自身	―	MP回復	―
マインドドレイン	単体	貫通	MNDダウン	イレース
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―
―	―	―	―	―

特殊モンスター

人の生血を糧とする吸血鬼



ヴァンピール族

エインヘリヤルの第IIIウィング、アサルトのヘルシング作戦、花鳥風月で戦えるヴァンピール族。死の宣告状態にする「断罪の瞳」、前方範囲にいるPCをコウモリに変えて魅了する「ノクトサービチュード」、HPとTPを吸収する「ノスフェラトゥキス」といった強力な特殊技を使用してくる。そのうえ闇耐性が高く、「ディスペル」は効きにくい。光属性の解除魔法を使える吟遊詩人と青魔道士を加えた編成で戦おう。



◀漆黒に彩られた体と背中に生えた翼が特徴的。恐ろしい形相で冒険者を睨む。

マムージャ族 *Mamool Ja*



項目	内容
系統	獣人系(Beastmen)
感知	視覚、嗅覚、見破
相性	ペット ×
属性	氷、風、光
備考	マムーク深部にいるものは見破りを付加

アトルガン皇国と敵対する勢力の1つで、マムージャ蕃国を統べる獣人。マムージャ族は戦士、水士、賢士、騎士という4つの階級で身分が決められており、身体の色や外見で見分けることが可能(茶色は戦士、青色は賢士、サハギン族と同じ姿は水士、ウィヴル族に騎乗しているのは騎士)。水士のみ聴覚感知をもっており、ほかのマムージャ族とリンクするので釣るときは注意すること。ちなみに、騎士タイプのマムージャ族はビシージやアトルガンMで戦える。



◀マムークの奥に生息する高レベルのマムージャ族は、視覚感知を見破りの特性をもっている。

特殊技

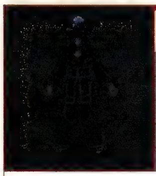
名称	ジョブ	対象	空蝉	効果	対策
アックススロー	獣使い	単体	単体	物理攻撃、片手斧消失	−
サマーソルトキック	すべて	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ジャベリンスロー	竜騎士	単体	単体	物理攻撃、両手槍消失	−
ステーヴトス	白魔道士、黒魔道士	単体	単体	物理攻撃、両手棍消失	−
ファイアースピット ※1	すべて	単体	※2	火属性攻撃	バファイラ
ファイアアンゴン	※3	単体	貫通	火属性攻撃	バファイラ
フォースフルブロー	※4	単体	単体	物理攻撃	−
ブレージングアンゴン	※3	範囲	貫通	火属性ダメージ、防御力ダウン、ノックバック	バファイラ、イレース、壁を背にして戦う
ボーパルブレード	青魔道士	単体	単体	物理攻撃4回	−
ラッシングスタッブ	竜騎士	単体	単体	物理攻撃4回	−
ラッシングスラッシュ	シーフ	単体	単体	物理攻撃4回	−
ラッシングドラブ	白魔道士、黒魔道士	単体	単体	物理攻撃3回	−
ワームアップ ※5	すべて	敵自身	−	命中率アップ、回避率アップ	ディスペル

※1 青色のマムージャ族からラーニング可能　※2 茶色のマムージャ族は幻影を3体消去、青色のマムージャ族は幻影を貫通
※3 マムージャ・ドプロ族(騎士)のみ使用　※4 忍者と素手時のみ使用　※5 茶色のマムージャ族からラーニング可能

ジョブ

名称	武器	特徴
白魔道士	両手棍	身体の色が青色の賢士(ブネワ)。敵名:Savant、Blusterer
黒魔道士	両手棍	身体の色が青色の賢士(ブネワ)。敵名:Sophist、Philosopher
シーフ	片手剣	身体の色が茶色の戦士(フビゴ)。敵名:Bounder、Lurker
獣使い	片手斧	身体の色が茶色の戦士(フビゴ)。リザード族を呼び出す。敵名:Strapper、Stabler
忍者	素手	身体の色が茶色の戦士(フビゴ)。敵名:Zenist、Infiltrator
竜騎士	両手槍	身体の色が茶色の戦士(フビゴ)。通常の敵でも飛竜を呼ぶ。敵名:Spearman、Pikeman
青魔道士	片手剣	身体の色が茶色の戦士(フビゴ)。敵名:Mimicker、Mimer

マメット族 *Mammet*



項目	内容
系統	アルカナ系(Arcana)
感知	視覚、聴覚、見破
相性	ペット ×
属性	
備考	−

ジュノ大公国の研究機関、アルマター機関の兵士として行動する人形。マメット族は戦闘中に格闘、片手剣、両手槍、両手棍の計4つの武器モードを切り替えるのが特徴で、各モードで戦闘スタイルや特殊技が変化。「イエローリキッド」を使えば、地球時間で30秒間だけモードチェンジを止められる。

特殊技

名称	武器	対象	空蝉	効果	対策
グラビティホィール	両手槍	範囲	スキル	物理攻撃、ヘヴィ	イレース
サイコマンシィ	両手棍	範囲	貫通	MP吸収	−
シジョンスラスト	片手剣	前方	スキル	物理攻撃	−
ソニックブレード	片手剣	範囲	全消去	物理攻撃	−
トレモロストレッド	すべて	範囲	スキル	物理攻撃、スタン	−
バーカッシブフォイン	両手槍	前方	スキル	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
ベロシアスブレード	片手剣	単体	単体	物理攻撃5回	−
変象の転輪	素手	敵自身	−	物理ダメージを吸収	解除不可
マイクロクェーク	両手槍	単体	スキル	物理攻撃、バインド	イレース
マインドウォール	両手棍	敵自身	−	魔法ダメージを吸収	解除不可

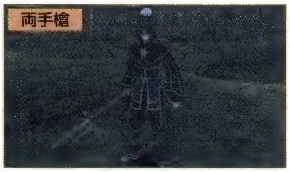
◆各形態の特徴



マメット族の基本形態。攻撃力はそれほど高くないが、物理ダメージを吸収する特殊技「変象の転輪」を使ってくる。



攻撃力と間隔に優れた形態。この状態で戦うのは危険なので、「バインド」で移動を制限させ、いったん退避しよう。



両手槍を持った形態。攻撃力は高いものの、間隔は長い。「イエローリキッド」を使うならこの形態がオススメ。



両手棍に持ち替えると、高位の黒魔法を使用してくる。ガ系魔法も唱えてくるため、すぐに「サイレス」で封じること。

マンティコア族 *Manticore*



項目	内容
系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚、嗅覚
相性	ペット ×
属性	水
備考	俊足。攻撃間隔が長い。経験値にボーナス

ヴォルボー地方やクゾッツ地方などの砂漠地帯に生息するビースト系のモンスター。特殊技の「リドル」は最大MP値をダウンさせる効果があるので、盾役がナイトだと相性が悪い。MPを減らされても影響がなく、また攻撃間隔が長いマンティコア族の攻撃を「空蝉の術」で回避できる忍者の方が適任だ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
火炎の息	前方	貫通	残りHP依存の火属性攻撃(上限500)	バファイラ
大砂塵	単体	貫通	土属性攻撃、暗闇	バストンラ、ブライナ
大旋風	単体	貫通	風属性攻撃、チョーク	バエアロラ、イレース
テールスイング	単体	単体	物理攻撃、バインド	イレース
テールスマッシュ	単体	単体	物理攻撃	−
デッドリーホールド	単体	単体	物理攻撃	−
リドル	範囲	貫通	MPmaxダウン	イレース
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−

マンドラゴラ族 *Mandragora*



項目	内容
系統	プラントイド系(Plantoid)
感知	聴覚
相性	突 ペット △
属性	火、氷、風、雷、闇
備考	攻撃間隔が長い。一度に2回攻撃する

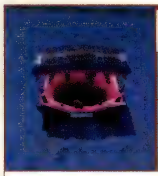
サルタバルタ地方、コルシュシュ地方、低地エルシモ地方など生息地域が多い歩行植物。格闘攻撃と「カウンター」特性をもつモンクタイプで、攻撃能力は高い反面、防御力が低く弱点も多い。後衛は範囲睡眠効果の「夢想花」を受けないように後方に下がり、睡眠状態になった前衛を「ケアル」で回復しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
光合成 ※	敵自身	−	リジェネ	ディスペル
スクリーム	範囲	貫通	MNDダウン	イレース
種まき	単体	単体	物理攻撃、VITダウン	イレース
ヘッドバット	単体	単体	物理攻撃	−
夢想花	範囲	貫通	睡眠	ケアル
リーフダガー	単体	単体	物理攻撃、毒	ポイゾナ
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−
−	−	−	−	−

※ 日中のみ使用

ミミック族 *Mimic*



系統	アルカナ系(Arcana)							
感知		聴覚	魔法					
相性	打	突	斬		ペット	×		
属性								
備考	引き寄せを使う。移動しない							

ダンジョンに配置されているTreasure Cofferなどの箱に擬態したモンスター。外見は本物とまったく同じで、襲われるまでわからない。ターゲット中のPCが攻撃範囲外に移動すると引き寄せを使ってくるので、見つかったら倒すか「デジョン」で逃げるしかない。また、「デストラップ」の毒は強力なのですぐに治そう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
デストラップ	範囲	貫通	猛毒、スタン	スタン、ポイゾナ
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

メロー族 *Merrow*



系統	獣人系(Beastmen)							
感知	視覚						見破	
相性					ペット	×		
属性					雷	水		
備考	Nix～系は見破りを付加							

上半身は人間、下半身は魚の姿をした獣人。戦いを挑む際は装備品を強制的に解除する「脱衣のダンス」対策のために、「/equip 部位 アイテム名」の装備変更マクロを全カ所に登録しておこう。またコルセアタイプのみが使用する特殊技「ドゥッケリペン」は、3種類の効果のいずれかが発動する。それが「ブリンク」だった場合は、「ディアガ」や「ストンガ」などのガ系魔法で幻影を一掃すること。こうすれば10体の幻影を一瞬で消し去ることができるのだ。



◀Nixの名がつくメロー族のみ、見破りの特性をもつ。名称をよく確認していれば、襲われずにすむはずだ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ガスティンググージ ※1	前方	スキル	物理攻撃	—
タイダルスラッシュ ※2	前方	スキル	物理攻撃	—
脱衣のダンス	単体	貫通	すべての装備を解除	装備品を装備するマクロを登録しておく
テールスラップ	前方	スキル	物理攻撃、スタン、ノックバック	壁を背にして戦う
ドゥッケリペン ※3	特殊	特殊	HP回復、幻影10体のブリンク、対象範囲に麻痺のどれか	ブリンクならガ系魔法、麻痺ならパラナ
ヒステリックバラージ ※4	単体	単体	物理攻撃5回	—
N スプリッシュスプラッシュ	範囲	貫通	すべての装備を解除	装備品を装備するマクロを登録しておく

※1 短剣タイプのみ使用　※2 両手槍タイプのみ使用　※3 コルセアのみ使用　※4 素手時のみ使用

ジョブ

名称	武器	特徴
赤魔道士	短剣	特殊技「ガスティンググージ」を使用する。攻撃間隔が短い 敵名:Shadowdancer、Bladedancer
吟遊詩人	短剣	特殊技「ガスティンググージ」を使用する。攻撃間隔が短い 敵名:Chantress、Songstress
侍	両手槍	特殊技「タイダルスラッシュ」を使用する。攻撃間隔が長い 敵名:Kabukidancer、Typhoondancer
コルセア	短剣	特殊技「ガスティンググージ」と「ドゥッケリペン」を使用する。攻撃間隔が短い 短剣と遠隔攻撃を交互に行う。敵名:Icedancer、Wavedancer

モルボル族 *Morbol*



系統	プラントイド系(Plantoid)							
感知		聴覚						
相性					ペット	×		
属性	火	氷	風	土				
備考	攻撃間隔が短い							

大きく開いた口と触手が特徴的なプラントイド系に属する種族。高い攻撃力と攻撃間隔の短さが、盾役にとっては脅威となる。「臭い息」は6種類の状態異常を付加する特殊技。スロウ効果は「ヘイスト」をかけておけば防げるので、残りは麻痺→静寂→毒→ヘヴィ→バインドの順に危険度の高いものから治すこと。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
甘い息	前方	貫通	魔法攻撃、睡眠	ケアル
吸血ムチ	単体	単体	HP吸収	—
臭い息	前方	貫通	土属性攻撃、毒、麻痺、静寂、バインド、スロウ、ヘヴィ	パストンラ、各種状態異常回復魔法
くしざし	単体	単体	物理攻撃、麻痺	パラナ
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

ヤグード族 *Yagudo*



系統	獣人系(Beastmen)							
感知	視覚							
相性					ペット	×		
属性		氷						
備考	—							

ギデアスとオズトロヤ城を拠点に、活動区域をミンダルシア大陸全域にまで広げている獣人。ウィンダス連邦と結んだ不可侵条約の影響力はほとんどなく、発見されれば問答無用で襲いかかってくる。特殊技の「草払い」による「スタン」は効果時間が長いので、自然回復するまで後衛は「スタン」や「フラッシュ」などで援護しよう。一方、「飛燕双脚」は構えから発動するまでの時間が長め。構えのメッセージが表示されたら、敵から離れることで回避可能だ。



◀過去エリアに出現するヤグード族は、強制的に装備品を1つ外す「羽根竜巻」を使ってくる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
受け流し	敵自身	—	防御力アップ	ディスペル
雄叫び	敵範囲	—	自身と範囲内のヤグード族にウォークライ	ディスペル
草払い	範囲	スキル	物理攻撃、スタン	—
羽根吹雪	単体	単体	遠隔攻撃、毒	ポイゾナ
飛燕双脚	単体	単体	物理攻撃、ノックバック、スタン	離れる
羽根竜巻	前方	貫通	装備を1つ解除	—
闇の呪詛	単体	貫通	魔法攻撃	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

ジョブ

名称	武器	特徴
モンク	素手	敵名:Initiate、Votary、Zealot、Sentinel、Flagellant
白魔道士	片手棍	敵名:Acolyte、Priest、Abbot、High Priest
黒魔道士	両手棍	敵名:Scribe、Theologist、Prior、Prelate、Hierogrammat
吟遊詩人	短剣	敵名:Piper、Drummer、Lutenist、Chanter、Conductor
侍	両手刀	敵名:Persecutor、Interrogator、Inquisitor、Templar、Knight Templar、Yojimbo
忍者	片手刀	片手刀と手裏剣で交互に攻撃してくる。敵名:Herald、Conquistador、Assassin、Condottiere、Eradicator、Missionary、Nokizaru
召喚士	片手棍	敵名:Mendicant、Oracle、Prioress、Pythoness、Superior



ユブヒ族 *Euvhi*

系統	ルミニアン系(Luminian)
感知	聴覚　見破
相性	ペット ×
属性	火
備考	—

ルモリア地方に生息している花形のモンスターで、一定間隔ごとにつぼみ状態と開花状態に変化するのが特徴。前者はノンアクティブかつリンクで物理防御力が上昇し、後者はアクティブで攻撃間隔が短縮される。ちなみに、2種類のユブヒ族が近くにいた場合は、つぼみ状態から釣ればリンクしない。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アクシアルブルーム	範囲	貫通	バインド	イレース
ヴィシドネクター	前方	貫通	スロウ	イレース(ヘイスト無効)
エッフロレセントフィーター	前方	貫通	暗闇、静寂	ブライナ、サイレナ
ストゥパースポア	範囲	貫通	魔法攻撃、睡眠	ケアル
バーチカルクリーヴ	単体	貫通	物理攻撃	—
モーニンググローリー	範囲	スキル	物理攻撃	—
養分吸収	単体	単体	HP吸収	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



ヨヴラ族 *Yovra*

系統	ルミニアン系(Luminian)
感知	聴覚　見破
相性	ペット ×
属性	土　雷
備考	通常攻撃に麻痺の効果

アル・タユの上空を飛来する超巨大なモンスターで、通常攻撃に備わっている麻痺の追加効果と、特殊技の「ルミナスドレープ」による範囲魅了効果が強力。正攻法の戦術は後衛も敵に近づいてパーティメンバー全員が魅了状態になること。これだと攻撃する対象がいなくなるので、同士討ちをせずにすむ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アセニックフォグ	範囲	貫通	ドラウン	イレース
イオンシャワー	範囲	全消去	雷属性攻撃、スタン	バサンダラ
ヴィトリオリクバラージ	範囲	全消去	周囲にいるPCに合計で1000ダメージ、猛毒	受ける人数を増やす、ポイゾナ
オシレーション	範囲	スキル	物理攻撃、ノックバック、ヘヴィ	壁を背にして戦う、イレース
トレンチャルトーメント	範囲	貫通	物理攻撃、すべての装備を解除	装備品を装備するマクロを登録しておく
プライマルドリル	範囲	貫通	物理攻撃、スタン	—
フロレセンス	敵自身	—	ためる	ディスペル
ルミナスドレープ	範囲	貫通	魅了	魅了されたPCを眠らせるか、全員で魅了状態になる



ラプトル族 *Raptor*

系統	リザード系(Lizard)
感知	聴覚　嗅覚
相性	ペット △
属性	火　水
備考	ウルガラン山脈にいるものは火属性が弱点。俊足

ソロムグ原野やテリガン岬などに生息する恐竜で、生息地によって弱点属性が異なる。アラゴーニュ地方、ヴォルボー地方、高地エルシモ地方、マムージャ蕃国は水が弱点で火に耐性があり、ウルガラン山脈は火が弱点で氷に耐性をもつ。特殊技で使用するブレスの属性と状態異常も生息地で違いがある。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
噛みつきラッシュ	単体	単体	物理攻撃、スロウ	イレース、ヘイスト
サイズテール	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
サンダーボルト ※1	前方	貫通	雷属性攻撃、スタン、MNDダウン	バサンダラ、イレース
ファウルブレス ※2	前方	貫通	火属性攻撃、病気	バファイラ、ウィルナ
リッパーファング	単体	単体	物理攻撃、毒	ポイゾナ
フロストブレス ※3	前方	貫通	氷属性攻撃、麻痺	バブリザラ、パラナ
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—

※1 アラゴーニュ地方のみ使用　※2 ヴォルボー地方とマムージャ蕃国のみ使用　※3 バルドニア地方のみ使用



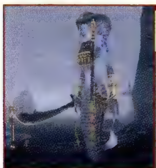
ラフレシア族 *Rafflesia*

系統	プラントイド系(Plantoid)
感知	聴覚
相性	斬　ペット ×
属性	火
備考	MP有り

メリファト山地〔S〕やカルゴナルゴ城砦〔S〕などに生息する。特殊技の「フローラルブーケ」は周囲のヴァーミン系モンスターを魅了し、PCに襲わせる効果。また「ブラッディカレス」はPCか魅了したモンスターのどちらかに使ってくる。戦うときは、周囲にヴァーミン系モンスターがいないか事前に確認しておこう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ヴィシドエミッション	前方	貫通	アムネジア	—
シードスプレー	前方	単体	物理攻撃、防御力ダウン	イレース
ブラッディカレス	単体	単体	HP吸収3回(魅了中のヴァーミン系かPCのどちらかからHP吸収)	—
フローラルブーケ	範囲	貫通	睡眠、範囲内のヴァーミン系を魅了	ケアル
ロトンステンチ	範囲	貫通	命中率ダウン、魔法命中率ダウン	イレース
—	—	—	—	—
—	—	—	—	—



ラミア族 *Lamia*

系統	獣人系(Beastmen)
感知	視覚　見破
相性	ペット ×
属性	氷
備考	Lamie～系は見破りを付加

半人半蛇で妖艶な姿をした獣人で、死者の軍団を率いてアトルガン皇国と敵対している。ラミア族が持っている武器はクリティカルヒットで破壊することが可能。素手の状態になったときにのみ使用する「ヒステリックバラージ」は計5回にも及ぶ物理攻撃を行うので、幻影が4枚あってもダメージを受ける危険な特殊技だ。なお、Medusa以外のNMは名前に「No.○」という番号がついている。この番号の有無でNMであるかどうか、判断できるというわけだ。



◀見破りの判別は名前で判別可能。Lamieが見破りありで、Lamiaが見破りなしとなる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ガスティンググージ ※1	前方	スキル	物理攻撃	—
恍惚のダンス	視線	貫通	アムネジア	後ろを向く
テールスラップ	前方	スキル	物理攻撃、ノックバック、スタン	壁を背にして戦う
ドゥッケリペン ※2	特殊	—	HP回復、幻影数10のブリンク、対象範囲に麻痺のどれか	ブリンクならガ系魔法、麻痺ならパラナ
ヒステリックバラージ ※3	単体	単体	物理攻撃5回	—
ポールスウィング ※4	前方	スキル	物理攻撃	—
矢衾 ※5	前方	スキル	物理攻撃	—
N ベリーダンス	視線	貫通	魅了	魅了されたPCを眠らせるか、全員で魅了状態になる

※1 短剣タイプのみ使用　※2 コルセアのみ使用　※3 素手時のみ使用　※4 両手棍タイプのみ使用　※5 弓タイプのみ使用

ジョブ

名称	武器	特徴
黒魔道士	両手棍	特殊技「ポールスウィング」を使用する。通常時は「アイススパイク」を使用する 敵名:Graverobber、Necromancer
狩人	短剣	特殊技「ガスティンググージ」と「矢衾」を使う。短剣と弓矢で交互に攻撃してくる 敵名:Dartist、Toxophilite
召喚士	両手棍	特殊技「ポールスウィング」を使用する。エレメンタル族を呼び出す 敵名:Dancer、Bellydancer
コルセア	片手剣	特殊技「ドゥッケリペン」を使用する。片手剣と遠隔攻撃で交互に攻撃してくる 敵名:Fatedealer、Deathdancer、Chaukidar



リーチ族 *Leech*

系統	アモルフ系(Amorpha)
感知	聴覚、嗅覚
相性	打 / ペット ○
属性	水、光
備考	–

おもにバルクルム砂丘やパシュハウ沼などに生息する丸いヒル。範囲攻撃で攻撃力50%ダウンの効果がある「アシッドミスト」が強力なので、ダメージを軽減するために「バウォタラ」を唱えておくこと。なお、クフィム島などに生息するリーチ族は、召喚士取得クエストで必要な「カーバンクルの紅玉」を落とす。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
MP吸収キッス	単体	貫通	MP吸収	–
TP吸収キッス	単体	貫通	TP吸収	–
アシッドミスト	範囲	全消去	水属性攻撃、攻撃力ダウン	バウォタラ、イレース
吸着	単体	単体	物理攻撃、スタン	–
サンドブレス	前方	貫通	残りHP依存の土属性攻撃、暗闇	バストンラ、ブライナ
ドレインキッス	単体	単体	HP吸収	–
ブレインドレイン	単体	貫通	魔法攻撃、INTダウン	イレース
リジェネレーション	敵自身	–	リジェネ	ディスペル
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



亜種 "リコポディウム"マンドラゴラ族 *Lycopodium Manticore*

系統	プラントイド系(Plantoid)
感知	聴覚
相性	ペット △
属性	火、氷、雷、闇
備考	見つかると近づいてくる(攻撃はしてこない)

過去世界の各地に生息する、頭部に赤い花が咲いたマンドラゴラ族の亜種。アクティブではないがPCのあとをついて歩く習性がある。弱点属性は火、氷、雷、闇で、既存種とは異なり風属性は弱点ではない。特殊技は「夢想花」以外は既存種と同じ。倒すと「リコポディウムの花」を落とすことがある。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
光合成 ※	敵自身	–	リジェネ	ディスペル
スクリーム	範囲	貫通	MNDダウン	イレース
種まき	単体	単体	物理攻撃、VITダウン	イレース
ヘッドバット	単体	単体	物理攻撃	–
リーフダガー	単体	単体	物理攻撃、毒	ポイゾナ
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

※ 日中のみ使用



亜種 "リンクス"クァール族 *Lynx Coeurl*

系統	ビースト系(Beast)
感知	視覚、嗅覚
相性	ペット ○
属性	土
備考	雷属性の攻撃を受けるとTPが溜まる

メリファト山地〔S〕とソロムグ原野〔S〕に生息するクァール族の亜種。弱点属性と使用する特殊技は既存種と同じだが、雷属性の攻撃を与えるとTPが50溜まるという特性をもつ。「エンサンダー」もその対象になるので、ほかの属性のエン系をかけよう。倒すと「リンクスの肉」や「リンクスの毛皮」を落とすことがある。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
カオティックアイ	視線	貫通	静寂	サイレナ
チャージドホイスカー	範囲	全消去	雷属性攻撃	バサンダラ
ブラスター	単体	貫通	麻痺	パラナ
N ブリンクオブペリル	視線	貫通	HPを1割まで減らす、敵対心減少	後ろを向く
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–



レディバグ族 *Ladybug*

系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	視覚、嗅覚
相性	突 / ペット ○
属性	氷
備考	–

東ロンフォール〔S〕やジャグナー森林〔S〕などに生息するモンスター。ヴァナ・ディール時間の6時〜18時まではアクティブとなり、すべての特殊技を使う。18時以降の夜間はノンアクティブになり特殊技も「サドンランジ」しか使わなくなるほか、各能力も減少する。「レディバグの上翅」目当てに狩る冒険者が多い。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
サドンランジ	単体	貫通	物理攻撃、スタン、ノックバック	壁を背にした戦う
スパイラルスピン ※	前方	貫通	物理攻撃、命中率ダウン	イレース
ネペンシアンハム ※	範囲	貫通	アムネジア	–
ノイサムパウダー ※	範囲	貫通	攻撃力ダウン	イレース
N スパイラルバースト	前方	貫通	物理攻撃	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

※ 日中のみ使用



ロック族 *Roc*

系統	バード系(Bird)
感知	視覚
相性	打、突、斬 / ペット ×
属性	氷、風
備考	打撃に耐性(片手棍と両手棍のみ)。俊足

ゼプウェル島やタプナジア群島地方などに生息する大型のモンスター。突撃属性以外の物理攻撃に耐性があり、3回攻撃を行う「ギガスクリーム」が強力。攻守共に優れている強敵だ。「大鳥の羽根」や「大鳥の尾羽根」などの需要の高いアイテムを落とすので、素材目当てなら格下の相手を選ぼう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ギガスクリーム	単体	単体	物理攻撃3回	–
ストームウィンド	範囲	全消去	風属性攻撃	バエアロラ
ドレッドダイブ	単体	単体	物理攻撃、スタン、ノックバック	壁を背にして戦う
フェザーバリア	敵自身	–	回避率アップ	ディスペル
ブラインヴォルテクス	単体	単体	物理攻撃、暗闇	ブライナ
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

特殊モンスター

過去世界に舞い降りた一角獣



イクシオン族

ヴァナ・ディールでもっともレアな種族が一角獣のイクシオン族だ。おもに過去エリアでその美しい姿を拝むことができるが、HNMのDark Ixionはこちらが近づくと猛スピードで逃げてしまうため、接触は困難を極める。また、カンパニエバトルのゲストNPCとして存在するAuroral Alicornは近づいても逃げないので、運が良ければ稀有な存在のイクシオン族を見られるかもしれない。



◀Auroral AlicornをスカウトするにはHP、相手のHPを回復する必要がある。

ワーム族 *Worm*



系統	アモルフ系(Amorpha)
感知	聴覚
相性	ペット ○
属性	風 土 光
備考	土属性の魔法を使う。戦闘中は移動しない

さまざまな地域に生息する、地中から姿を現わす巨大なミミズ。ワーム族は戦闘中でもその場から動けないので、距離をとれば近接攻撃を受けずにすむ。また、風属性が弱点なので「サイレス」で魔法を封じてから遠隔攻撃か魔法で攻撃すれば、ソロでも格上の相手を比較的楽に倒すことができる。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
MP吸引	単体	貫通	MP吸収	–
渾身の一撃	単体	単体	物理攻撃、ノックバック	壁を背にして戦う
サウンドバキューム	単体	貫通	静寂	サイレナ
消化液弾	単体	貫通	水属性攻撃、攻撃力ダウン	パウォタラ、イレース
震動	範囲	全消去	土属性攻撃、DEXダウン	パストンラ、イレース
土竜巻	範囲	全消去	土属性攻撃、命中率ダウン	パストンラ、イレース
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

ワイバーン族 *Wyvern*



系統	ドラゴン系(Dragon)
感知	視覚
相性	ペット ×
属性	火 闇
備考	俊足。経験値にボーナス

おもにクフタルの洞門やバフラウ段丘などに生息しているドラゴンで、使用する特殊技はどれも強力。特に3回攻撃の「ファングラッシュ」と、スロウ状態と静寂状態を付加する「レイディアントブレス」は大ダメージを受けること必至だ。回復役は盾役のHPをすばやく回復すること。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
ウィンドウォール	敵自身	–	回避率アップ	ディスペル
ディスペルウィンド	範囲	貫通	魔法効果を2つ消去	–
テールクラッシュ	単体	単体	物理攻撃、STRダウン、猛毒	イレース、ポイゾナ
デッドリードライブ	単体	単体	物理攻撃	–
ドレッドシュリーク	範囲	貫通	麻痺	パラナ
ファングラッシュ	単体	単体	物理攻撃3回	–
レイディアントブレス	前方	貫通	残りHP依存のブレス攻撃(上限700)、静寂、スロウ	サイレナ、イレース、ヘイスト
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

ワモーラ族(成虫) *Wamoura*



系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	聴覚 魔法 嗅覚 見破
相性	ペット ×
属性	火 氷
備考	MP有り

ワモーラ族(幼虫)が倒されずに放置されていると、成虫のワモーラ族に変化する。特殊技の「エラチックフラッター」には範囲攻撃に加えて敵自身にヘイストの効果をもたらし、その効果は同名の魔法よりも高い。ログ上では表示されないので、「ディスペル」や「フィナーレ」で忘れずに消去しよう。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
イグジュビエーション	敵自身	–	HP回復、イレース	–
エラチックフラッター	範囲	全消去	物理攻撃、自身にヘイスト	ディスペル
プロボシス	範囲	貫通	MP吸収、魔法効果吸収	–
マグマファン	前方	貫通	火属性攻撃	パファイラ
妖鱗粉	範囲	全消去	魔法攻撃、ティア	イレース
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

ワモーラ族(幼虫) *Wamouracampa*



系統	ヴァーミン系(Vermin)
感知	聴覚
相性	ペット ×
属性	火 氷
備考	鈍足

ゼオルム火山とハルブーンに生息するワモーラ族の幼虫で、体を丸めた状態と伸ばした状態で使用する特殊技が異なる。体を伸ばした状態は魔法ダメージが25%減少するものの、移動速度がPCよりも遅い。そのため黒魔道士と赤魔道士なら、「グラビデ」などで距離をとりつつ魔法で戦えば楽に倒せるのだ。

特殊技

名称	対象	空蝉	効果	対策
アンバースクトゥム ※1	敵自身	–	防御力アップ	ディスペル
ヴィットリアリクスプレー ※1	前方	全消去	火属性攻撃、バーン	パファイラ、イレース
キャノンボール ※2	単体	単体	物理攻撃	–
サーマルパルス ※1	範囲	全消去	火属性攻撃、暗闇	パファイラ、ブライナ
ヒートバリア ※2	敵自身	–	エンファイア、ブレイズスパイク	ディスペル
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

※1 伸びているときに使用　※2 丸まっているときに使用

ワンダラー族 *Wanderer*



系統	エンプティ系(Empty)
感知	視覚 聴覚 嗅覚 見破
相性	ペット ×
属性	
備考	コアの色の強属性が弱点

プロミヴォンに生息する小型のモンスター。回避が高いのが難点だが、HPは低いため、エンプティ系のなかでは戦いやすい。特殊技の「エンプティベリーガー」も威力が低く、前衛ならそれほどダメージを受けないだろう。プロミヴォンを探索するときは、まずワンダラー族を倒して安全な道を確保しよう。

特殊技

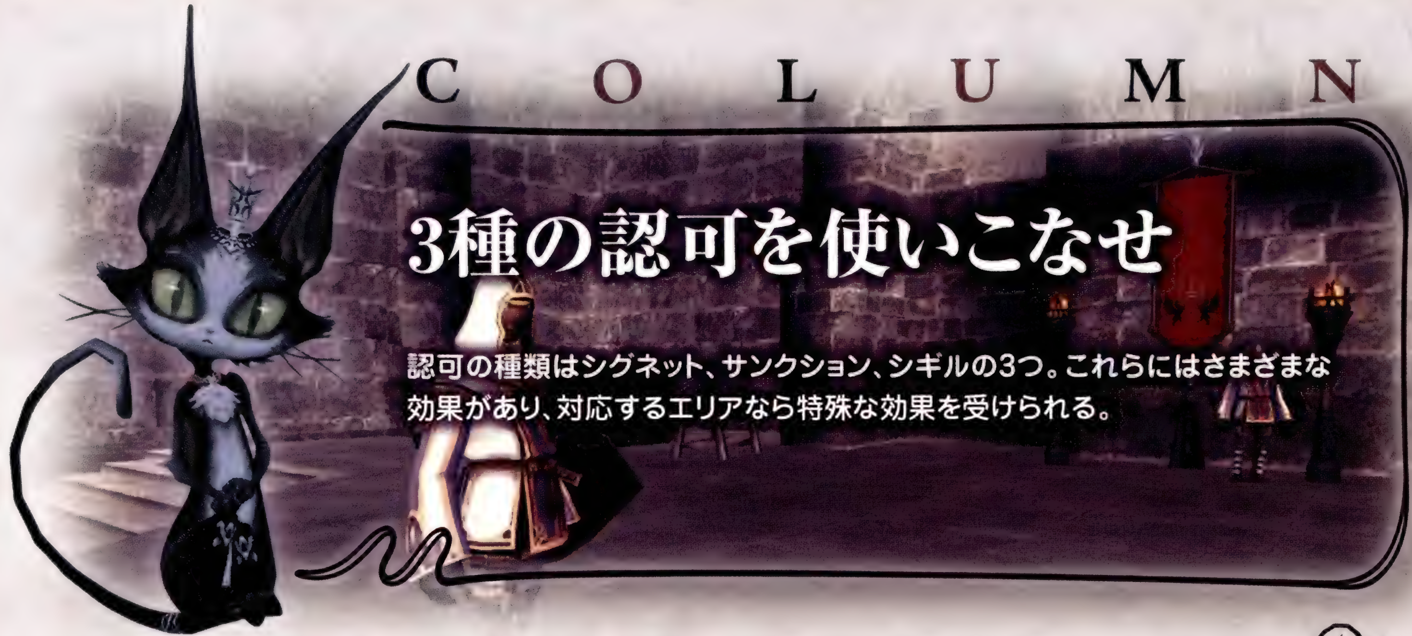
名称	対象	空蝉	効果	対策
エンプティベリーガー	範囲	スキル	物理攻撃	–
記憶の固執	敵自身	–	防御力アップ	ディスペル
バニティダイブ	単体	単体	物理攻撃	–
ミラージュ	敵自身	–	回避率アップ	ディスペル
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–
–	–	–	–	–

TIPS 白魔法以外で治療できる状態異常をチェック

状態異常を治療する役目はおもに白魔道士(サポ白含む)が担当することになるが、戦う相手によっては治療に手が回らず、回復役に大きな負担をかけてしまう。特に前衛は状態異常攻撃を受ける機会が多いので、自分でも治療できるように薬品を携帯しておきたい。なお、睡眠効果は事前に「毒薬」を服薬しておけば防ぐことができる。

◆ 薬品で治療できる状態異常

状態異常	治療できる薬品	状態異常	治療できる薬品
悪疫	万能薬	毒／猛毒	毒消し
病気	万能薬	暗闇	目薬
麻痺	万能薬	呪い／呪詛	聖水
静寂／沈黙	やまびこ薬	死の宣告	聖水



COLUMN

3種の認可を使いこなせ

認可の種類はシグネット、サンクション、シギルの3つ。これらにはさまざまな効果があり、対応するエリアなら特殊な効果を受けられる。

シグネット、サンクション、シギルの効果を知る

シグネット、サクション、シギルに共通している効果は敵を倒したときにクリスタルを入手できること。しかし、これ以外にも役立つ効果があり、シグネットとシギルはヒーリング時にTPが減少しなくなるのだ。これを利用すればTPを気にせずにヒーリングできるうえに、WSも使いやすくなる。EVWSなどの点数稼ぎに役立てよう(P.376)。

また、シグネットとシギルは「自分と同じ強さ」以下の敵に対して、オートアタック中に防御力と回避率にボーナスを得られる。そのボーナス効果は高く、あるとないとでは雲泥の差があるといっても過言ではない。すべてのジョブに対して有効なので、必ず認可を受けておこう。なお、シグネット以外の認可は戦績を消費して特殊効果を得られる。



◀エンチャントアイテムの「○○○儀仗」なら、自分でシグネットをかけられる。

◆ シグネットの効果

- 経験値を取得できる敵を倒すと個人戦績を得られる
- 獣人支配以外のエリアで、経験値を取得できる敵を倒すとクリスタルを入手できることがある
- 敵を倒すとリージョンの自国の支配ゲージが上がる
- ヒーリング中にTPが減少しない
- ヒーリングHPにボーナスを得られる
- 「自分と同じぐらい」以下の敵に対して、オートアタック中に防御力と回避率にボーナスを得られる
- パーティの人数が2～5人のとき、取得経験値にボーナスを得られる

◆ シギルの効果

- 過去エリアで経験値を取得できる敵を倒すとクリスタルを入手できることがある
- ヒーリング時にTPが減少しない
- ヒーリングHPにボーナスを得られる
- パーティの人数が2～5人のとき、取得経験値にボーナスを得られる
- 「自分と同じぐらい」以下の敵に対して、オートアタック中に防御力と回避率にボーナスを得られる
- 連合軍戦績を50消費して「リフレシュ」「リジェネ」「食事効果延長」などのボーナス

◆ サンクションの効果

- アトルガンエリアで経験値を取得できる敵を倒すと皇国軍戦績を得られる
- アトルガンエリアで経験値を取得できる敵を倒すとクリスタルを入手できることがある
- アルザビに魔笛があると取得経験値にボーナスを得られる
- アルザビに魔笛があると、皇国軍戦績100を消費して、「リジェネ」「リフレシュ」「食事効果の延長」のいずれのボーナスを得られる

サンクションの効果時間

傭兵階級	効果時間 魔笛あり	効果時間 魔笛なし
二等傭兵	3時間	1時間
一等傭兵	4時間	1時間30分
上等傭兵	5時間	2時間
傭兵長以上	6時間	2時間30分

サンクションの効果時間は自身の傭兵階級によって変動する。傭兵隊長以上になれば効果時間が最大になるので、アサルトなどを繰り返して階級を上げておこう。また、アルザビに魔笛があると効果時間が大幅に増加する。

防衛回数ごとのボーナス効果

防衛回数※	経験値ボーナス	リジェネ発動条件	リフレッシュ発動条件	食事効果延長時間
0回	5%	HP50%未満	MP40%未満	1.4倍
1回	7%	HP60%未満	MP50%未満	1.5倍
2回	9%	HP65%未満	MP55%未満	1.6倍
3回	10%	HP70%未満	MP60%未満	1.7倍
4回	11%	HP75%未満	MP65%未満	1.8倍
5回	12%	HP80%未満	MP70%未満	1.9倍
6回	13%	HP85%未満	MP75%未満	2倍
7回	14%	HP90%未満	MP80%未満	2.1倍
8回以上	15%	HP95%未満	MP85%未満	2.2倍

サンクションのボーナス効果時間は、ビシージの防衛回数が増えるごとに増加していく。ビシージに参加して蛮族からアルザビを守れば、そのぶんだけ冒険者もさまざまな恩恵を受けられるというわけだ。

※ 頭装備「グローリークラウン」を装備した状態でサンクションを受けると、防衛回数が＋1としてカウントされる



CHAPTER

4
特殊戦闘

SALVAGE

サルベージ

アルザダール海底遺跡群内にある4つの遺構の探索がサルベージの目的だ。そこでは最高峰といわれる防具の素材を入手できる。独自のルールがいくつもあるので、それらを覚えてから挑戦しよう。

「謎の証文」を入手してサルベージに挑戦!

サルベージに挑戦するには、「謎の証文(だいじなもの)」が必要だ。これは、アトルガン白門K−9にいるZasshaalからアサルト戦績1500と引き換えにもらうことができ、挑戦するたびに必要となる。それ以外にも挑戦するときに必要な条件がいくつかあるので、右表で確認しておこう。なお、「謎の証文(だいじなもの)」は、地球時間で1日に1回しかもらえない。ふたたび発行してもらうには地球時間の0時を過ぎたあとになる。

◆サルベージの参加条件

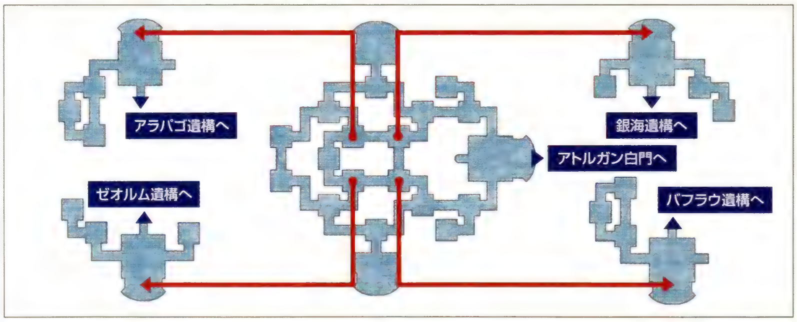
- アトルガンM「賓客の資格」をクリアしている
- 参加メンバー全員が「謎の証文」を所持している
- 参加するメンバーが6〜18名
- メインジョブのレベル65以上ある

各遺構への入口はアルザダール海底遺跡群から行ける

挑戦できる遺構は、ゼオルム遺構、アラパゴ遺構、バフラウ遺構、銀海遺構の計4カ所。移動方法はいくつかあるが、アトルガン白門L−7から移送の幻灯で「ナイズル島監視哨(ナイズル島前)」から向かうのが近道。各遺構の入口はすべてバラバラなので、監視哨から向かう方法は右のマップを参考にしてほしい。

ちなみに、どの遺構も入口の名称はGilded Gatewayだ。また、移送の幻灯を利用する際、傭兵階級が中尉以下だと皇国軍戦績が200必要になる(大尉だと無料)。

◆アルザダール海底遺跡群から各遺構への行き方



高性能防具の元となる装備品を入手しよう

サルベージに挑む最大の目的は、アレスプレートアーマー、スカディレザーアーマーなど、全部で5系統ある高性能な防具を完成させること。各遺構で敵を倒せば、これらを完成させるために必要なレベル15、25、35の3種類の防具が入手できることがあるのだ。

同部位でレベルが異なる3種類の防具がそろったら、それらと必要な各素材+「アトルガン黄金貨」10枚をアトルガン白門K−10にいるGhanraamにトレードしよう。渡してから地球時間で0時を過ぎたのちにもう一度話しかければ、完成品の防具をもらえるのだ。なお、Ghanraamに話しかければ、1系統のみ防具を無料で預かってくれる。

◆加工に必要な素材

部位	素材と必要個数(合成スキル)
頭	オリハルコン(貴金属材)×12(彫金皆伝)
胴	アルザビウーツ鋼(金属材)×12(鍛冶師範)
両手	ブラッドウッド材(木材)×12(木工師範)
両脚	ワモーラクロス(布材)×12(裁縫皆伝)
両足	マーリドのなめし革(皮革材)×12(革細工高弟)



◀サルベージでは防具以外にも、「アレキサンドライト」や「木綿の巾着【金緑石】」なども入手できる。

◆完成品を入手するまでの流れ

サルベージで入手した同系統の装備品	+	仲介手数料	=	完成品
Lv15 + Lv25 + Lv35		各素材×12 + アトルガン黄金貨10枚		高性能なLv75装備を入手

◆完成品と入手できる防具一覧

種類	装備可能ジョブ	部位	アイテム名	性能	アイテム名	Lv	性能	入手方法
	加工済みのLv75装備(全部位装備時に「コンビネーション：○○」が発生)				土台となる装備			
アレスプレートアーマー	装備可能ジョブ：戦士、ナイト、暗黒騎士、竜騎士	頭	アレスマスク	防28 HP+2% MP+2% 命中+12 攻+12 回避−12 コンビネーション：ダブルアタック+	エニュオマスク	15～	防6 命中+1	銀海遺構3層：Gyroscopic Gears
					フォボスマスク	25～	防11 命中+1 攻+1	バフラウ遺構5層：Long-Bowed Chariot(ボス)
					ダイモスマスク	35～	防13 MP+1% 命中+1 攻+1	アラパゴ遺構4層：Deviate Bhoot
		胴	アレスキュイラス	防55 HP+3% MP+3% STR+12 VIT+12 攻+24 リフレシュ コンビネーション：ダブルアタック+	エニュオプレート	15～	防12 HP+1%	銀海遺構3層：Don Poroggo
					フォボスキュイラス	25～	防21 HP+1% STR+1	バフラウ遺構5層：Long-Bowed Chariot(ボス)
					ダイモスキュイラス	35～	防27 HP+1% STR+1 VIT+1	アラパゴ遺構2層、5層：Qiqirn Astrologer
		両手	アレスガントレット	防20 HP+1% MP+1% STR+4 VIT+4 命中+10 コンビネーション：ダブルアタック+	エニュオガントレ	15～	防4 STR+1	ゼオルム遺構3層：Poroggo Madame
					フォボスガントレ	25～	防7 STR+1 VIT+1	銀海遺構5層：Long-Armed Chariot(ボス)
					ダイモスガントレ	35～	防9 STR+1 VIT+1 命中+1	バフラウ遺構3層：Zebra Zachary
		両脚	アレスフランチャー	防35 HP+2% MP+2% STR+6 DEX+6 INT−3 MND−3 ダブルアタック+2% コンビネーション：ダブルアタック+	エニュオクウィス	15～	防10 DEX+1	アラパゴ遺構4層、5層：ギア族
					フォボスクウィス	25～	防16 STR+1 DEX+1	ゼオルム遺構7層：Battleclad Chariot(ボス)
					ダイモスクウィス	35～	防19 MP+1% STR+1 DEX+1	銀海遺構3層：Gyroscopic Gears
		両足	アレスソルレット	防20 HP+2% MP+2% VIT+3 AGI+3 命中+7 攻+7 回避−7 コンビネーション：ダブルアタック+	エニュオレギンス	15～	防4 VIT+1	バフラウ遺構：通常の敵
					フォボスサバトン	25～	防6 VIT+1 AGI+1	アラパゴ遺構7層：Armored Chariot(ボス)
					ダイモスレギンス	35～	防7 VIT+1 AGI+1 命中+1	ゼオルム遺構6層：Poroggo Madame
スカディレザーアーマー	装備可能ジョブ：シーフ、獣使い、狩人、コルセア	頭	スカディバイザー	防15 DEX+4 AGI+4 攻+6 飛攻+6 ヘイスト+3% コンビネーション：クリティカルヒット+	ニョルドマスク	15～	防4 飛攻+1	ゼオルム遺構1層、4層：Poroggo Madame
					フレイマスク	25～	防9 AGI+1 飛攻+1	銀海遺構5層：Long-Armed Chariot(ボス)
					フレイヤマスク	35～	防10 DEX+1 AGI+1 飛攻+1	バフラウ遺構2層：Skirmish Pephredo／バフラウ遺構3層：Zebra Zachary
		胴	スカディクウィリ	防40 DEX+8 AGI+8 CHR+8 命中+10 攻+5 飛命+10 飛攻+5 回避−10 コンビネーション：クリティカルヒット+	ニョルドジャーキン	15～	防11 飛命+1	ゼオルム遺構2層：Jakko
					フレイジャーキン	25～	防19 CHR+1 飛命+1	銀海遺構5層：Long-Armed Chariot(ボス)
					フレイヤジャーキン	35～	防24 DEX+1 CHR+1 飛命+1	バフラウ遺構4層：Peryton
		両手	スカディバズバンド	防17 STR+5 AGI+5 攻+10 飛攻+10 コンビネーション：クリティカルヒット+	ニョルドグローブ	15～	防4 飛攻+1	アラパゴ遺構4層、5層：ギア族
					フレイグローブ	25～	防7 攻+1 飛攻+1	ゼオルム遺構7層：Battleclad Chariot(ボス)
					フレイヤグローブ	35～	防8 AGI+1 攻+1 飛攻+1	銀海遺構3層：Gyroscopic Gear
		両脚	スカディショウス	防28 命中+4 攻+5 飛命+4 飛攻+5 ストアTP+7 ヘイスト+2% コンビネーション：クリティカルヒット+	ニョルドトラウザ	15～	防8 飛命+1	バフラウ遺構：通常の敵
					フレイトラウザ	25～	防13 攻+1 飛命+1	アラパゴ遺構7層：Armored Chariot(ボス)
					フレイヤトラウザ	35～	防16 命中+1 攻+1 飛命+1	ゼオルム遺構5層：Poroggo Madame
		両足	スカディジャンボー	防16 STR+3 VIT+3 命中+5 飛命+5 回避−5 移動速度アップ コンビネーション：クリティカルヒット+	ニョルドレデルセン	15～	防4 命中+1	銀海遺構2層：Dekka
					フレイレデルセン	25～	防5 VIT+1 命中+1	バフラウ遺構5層：Long-Bowed Chariot(ボス)
					フレイヤレデルセン	35～	防6 STR+1 VIT+1 命中+1	アラパゴ遺構5層：Archaic Chariot
薄金鎧冑	装備可能ジョブ：モンク、侍、忍者、からくり士	頭	薄金総面	防20 STR+3 AGI+3 命中+7 回避+7 ヘイスト+3% コンビネーション：ヘイスト+	星数鉢巻	15～	防5 AGI+1	アラパゴ遺構4層、5層：ギア族
					月数陣鉢	25～	防10 AGI+1 命中+1	ゼオルム遺構7層：Battleclad Chariot(ボス)
					日数兜	35～	防12 AGI+1 命中+1 回避+1	銀海遺構1層：Hammerblow Majanun
		胴	薄金腹巻	防40 STR+8 DEX+8 INT+8 命中+12 回避+12 ストアTP+6 コンビネーション：ヘイスト+	星数の衣	15～	防11 DEX+1	アラパゴ遺構2層：Princess Pudding
					月数闘着	25～	防20 DEX+1 命中+1	ゼオルム遺構7層：Battleclad Chariot(ボス)
					日数腹当	35～	防25 DEX+1 命中+1 ストアTP+1	銀海遺構4層：Citadel Chelonian
		両手	薄金籠手	防20 命中+10 回避+10 モクシャ+5 カウンター+2 コンビネーション：ヘイスト+	星数の手甲	15～	防4 命中+1	バフラウ遺構：通常の敵
					月数籠手	25～	防7 命中+1 回避+1	アラパゴ遺構7層：Armored Chariot(ボス)
					日数籠手	35～	防8 命中+1 回避+1 モクシャ+1	ゼオルム遺構5層：Poroggo Madame
		両脚	薄金膝甲	防30 STR+5 DEX+5 攻+10 ヘイスト+3% コンビネーション：ヘイスト+	星数の袴	15～	防9 STR+1	銀海遺構2層：Powderkeg Yanadahn
					月数佩楯	25～	防14 STR+1 DEX+1	バフラウ遺構5層：Long-Bowed Chariot(ボス)
					日数の袴	35～	防17 STR+1 DEX+1 攻+1	アラパゴ遺構5層：Archaic Chariot
		両足	薄金脛当	防22 命中+7 攻+7 ストアTP+7 ヘイスト+2% 敵対心+5 コンビネーション：ヘイスト+	星数の脚絆	15～	防4 攻+1	ゼオルム遺構1層、4層：Poroggo Madame
					月数脛当	25～	防5 攻+1 敵対心+1	銀海遺構5層：Long-Armed Chariot(ボス)
					日数脛当	35～	防6 攻+1 敵対心+1 ストアTP+1	バフラウ遺構2層：Skirmish Pephredo
マルドゥクジュバ	装備可能ジョブ：白魔道士、吟遊詩人、召喚士	頭	マルドゥクティアラ	防17 MP+4% MND+3 CHR+3 神聖魔法スキル+7 歌唱スキル+7 召喚魔法スキル+7 敵対心−3 コンビネーション：ファストキャスト効果+	アヌティアラ	15～	防3 MP+1%	バフラウ遺構：通常の敵
					エアティアラ	25～	防8 MP+1% MND+1	アラパゴ遺構7層：Armored Chariot(ボス)
					エンリルティアラ	35～	防9 MP+1% MND+1 CHR+1	ゼオルム遺構6層：Poroggo Madame
		胴	マルドゥクジュバ	防40 HP+3% MP+3% MND+12 CHR+12 ファストキャスト効果アップ リフレシュ コンビネーション：ファストキャスト効果+	アヌダブレット	15～	防10 MND+1	バフラウ遺構3層：Demented Jalaawa
					エアダブレット	25～	防17 MND+1 CHR+1	アラパゴ遺構7層：Armored Chariot(ボス)
					エンリルガンビスン	35～	防22 MND+1 CHR+1 敵対心−1	ゼオルム遺構5層：Poroggo Madame
		両手	マルドゥクダスタナ	防20 MP+2% MND+6 CHR+6 リジェネ 敵対心−4 コンビネーション：ファストキャスト効果+	アヌゲージ	15～	防3 MND+1	銀海遺構3層：Gyroscopic Gear
					エアダスタナ	25～	防6 MND+1 CHR+1	バフラウ遺構5層：Long-Bowed Chariot(ボス)
					エンリルコッルク	35～	防7 MND+1 CHR+1 敵対心−1	アラパゴ遺構5層：Archaic Chariot
		両脚	マルドゥクシャルワ	防32 MP+3% CHR+10 回復魔法スキル+5 管楽器スキル+5 召喚魔法スキル+5 敵対心−4 コンビネーション：ファストキャスト効果+	アヌブレー	15～	防7 MP+1%	ゼオルム遺構1層、4層：Poroggo Madame
					エアブレー	25～	防12 MP+1% CHR+1	銀海遺構5層：Long-Armed Chariot(ボス)
					エンリルブレエット	35～	防15 MP+1% CHR+1 敵対心−1	バフラウ遺構1層：Gate Widow、バフラウ遺構4層：Peryton
		両足	マルドゥククラッコ	防20 MP+3% MND+10 弱体魔法スキル+5 弦楽器スキル+5 召喚魔法スキル+5 敵対心−4 コンビネーション：ファストキャスト効果+	アヌゲートル	15～	防3 MP+1%	アラパゴ遺構4層、5層：ギア族
					エアクラッコー	25～	防4 MP+1% MND+1	ゼオルム遺構7層：Battleclad Chariot(ボス)
					エンリルガンビエラ	35～	防5 MP+1% MND+1 敵対心−1	銀海遺構2層：Dekka
モリガンローブ	装備可能ジョブ：黒魔道士、赤魔道士、青魔道士	頭	モリガンコロナル	防15 MP+20 STR+4 INT+4 MND+4 命中+5 魔法命中率+5 コンビネーション：魔法攻撃力アップ+	ネヴァンクラウン	15～	防3 MP+1	銀海遺構4層：Citadel Chelonian
					バーブクラウン	25～	防7 MP+1 INT+1	バフラウ遺構5層：Long-Bowed Chariot(ボス)
					マッハクラウン	35～	防8 MP+1 INT+1 魔法命中率+1	アラパゴ遺構4層：Psycheflayer
		胴	モリガンローブ	防38 STR+8 INT+8 MND+8 命中+5 攻+5 魔法攻撃力アップ+5 リフレシュ コンビネーション：魔法攻撃力アップ+	ネヴァンローブ	15～	防10 STR+1	銀海遺構3層：Don Poroggo
					バーブローブ	25～	防16 STR+1 INT+1	バフラウ遺構5層：Long-Bowed Chariot(ボス)
					マッハコート	35～	防21 STR+1 INT+1 MND+1	アラパゴ遺構3層、4層、6層：Qiqirn Treasure Hunter
		両手	モリガンカフス	防21 MP+25 命中+5 攻+5 魔法命中率+5 魔法攻撃力アップ+5 コンビネーション：魔法攻撃力アップ+	ネヴァンカフス	15～	防3 MP+1	ゼオルム遺構3層：Poroggo Madame
					バーブカフス	25～	防6 MP+1 命中+1	銀海遺構5層：Long-Armed Chariot(ボス)
					マッハカフス	35～	防7 MP+1 命中+1 攻+1	バフラウ遺構1層：Gate Widow
		両脚	モリガンスロップス	防27 MP+25 STR+3 INT+10 MND+10 敵対心−2 コンビネーション：魔法攻撃力アップ+	ネヴァンスロップス	15～	防6 STR+1	アラパゴ遺構4層、5層：ギア族
					バーブスロップス	25～	防11 MP+1 INT+1	ゼオルム遺構7層：Battleclad Chariot(ボス)
					マッハスロップス	35～	防14 MP+1 INT+1 MND+1	銀海遺構2層：Powderkeg Yanadahn
		両足	モリガンピガッシュ	防18 MP+20 STR+3 INT+3 MND+10 敵対心−2 コンビネーション：魔法攻撃力アップ+	ネヴァンサボ	15～	防3 MP+1	バフラウ遺構：通常の敵
					バーブピガッシュ	25～	防4 MP+1 STR+1	アラパゴ遺構7層：Armored Chariot(ボス)
					マッハピガッシュ	35～	防5 MP+1 STR+1 敵対心−1	ゼオルム遺構6層：Poroggo Madame

遺構内のルールと進行手順を把握しよう

各遺構に入ると、PCは「アルザダールパトス」という制限を受ける。これによる影響は、HP&MP半減、全装備着用不可などさまざまだ。それらの制限は、敵を倒したときや宝箱から入手できる「○○の真輝管」というインビュードアイテムで解除できる。右表に解除できる制限と真輝管の対応表を掲載したので参考にしてほしい。また、各遺構は全5層と全7層のいずれかで構成されており、制限時間は100分となっている。手際よく能力を解除して進んでいくことが大切だ。

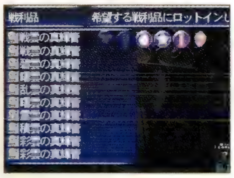
◆アルザダールパトスによる制限とインビュードアイテムの対応表

アルザダールパトス	制限ステータス	インビュードアイテム
エンカンバー	メインウェポン、サブウェポンが装備不可	戦雲の真輝管
	レンジウェポン、矢弾が装備不可	飛雲の真輝管
	頭・首装備不可	嶺雲の真輝管
	胴装備不可	積雲の真輝管
	両手装備不可	彩雲の真輝管
	両脚・両足装備不可	層雲の真輝管
	耳・指装備不可	浮雲の真輝管
	背・腰装備不可	鱗雲の真輝管
オブリビセンス	サポートジョブ無効	乱雲の真輝管

アルザダールパトス	制限ステータス	インビュードアイテム
インペア	アビリティ、WS使用不可	曙雲の真輝管
オメルタ	魔法詠唱不可	碧雲の真輝管
デビリテート	STR−30	狂雲の真輝管
	DEX−30	暗雲の真輝管
	VIT−30	村雲の真輝管
	AGI−30	紫雲の真輝管
	INT−30	黒雲の真輝管
	MND−30	白雲の真輝管
	CHR−30	瑞雲の真輝管
	最大HP半減(−50%)	密雲の真輝管
	最大MP半減(−50%)	霊雲の真輝管

◆サルベージの基本的な流れ

1 インビュードアイテムを入手して制限を解除



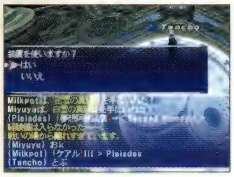
内部突入後に少し進むと宝箱があり、その中にはインビュードアイテムが10個入っている。中身はある程度決まっているので、事前に解除する順番を決めておき、手際よく分配しよう。それが終わったら敵を倒してインビュードアイテムを集める。序盤ではこれが重要なのだ。

2 目的の扉のみを開ける



遺構内にある扉をすべて開けられない場合がある。バフラウ遺構と銀海遺構は、スタート直後の部屋の左右に扉があり、どちらか一方を開けるともう一方が開かなくなるのだ。進むルートで戦えるNMや落とすインビュードアイテムなどが変わるので、むやみに開けないように。

3 ワープ装置から次の階層へ



現在の層のどこかにワープ装置があり、それを利用すると次の層へ移動できる。1人がワープすればメンバー全員が次の層に行くことができ、それと同時にHPとMPが全回復する。したがって、余裕があればワープ直前に、「プロテス」や「シェル」などの強化魔法を上書きしておくといい。

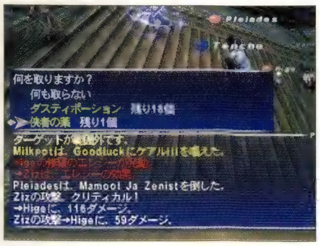
4 最終層にいるチャリオット族を倒す



敵を倒しつつワープを繰り返していくと、最終層には固有名をもつボスのチャリオット族が待ちかまえている。遺構ごとに異なる固有の特殊技を使ってくる強敵だ。ちなみに、ボスを倒すと各遺構ごとに称号を獲得することができ、戦利品としてレベル25の防具を必ず2つ落とす。

テンポラリアイテムを活用しよう

遺構内ではArmoury Crateという青い宝箱から、テンポラリアイテムを入手できることがある。テンポラリアイテムはHP、MPの回復や、一時的な能力の上昇などがあるので、必要なものは入手しよう。ただし、同じアイテムは複数所持できないので覚えておくこと。最大HPを上げられる「体力の薬」や、物理攻撃によるダメージを0にする「侠者の薬」などは強敵と戦うために盾役に渡しておくといい。



◀自分に必要のないテンポラリアイテムがあったら、パーティメンバーに報告して分配していこう。

◆テンポラリアイテム一覧

種類	アイテム名	効果
HP・MP・状態異常回復系	ダスティポーション	HP300回復
	ストレンジミルク	5分間HP+6/3秒のリジェネ状態になる。合計600回復
	ヒールパウダー	周囲のPCのHPを25%回復
	ダスティエーテル	MP150回復
	ストレンジジュース	10分間MP+3/3秒のリフレシュ状態になる。合計600回復
	マナパウダー	周囲のPCのMPを25%回復
	ダスティエリクサー	HPとMPを25%回復
	牧者の薬	ペットのHPを回復
	尊者の薬	ほとんどのステータス変化を治療
	聖者の薬	パーティメンバーのほとんどのステータス変化を治療
能力上昇系	体力の薬	15分間、最大HP50%増加
	魔力の薬	15分間、最大MP50%増加
	猛者の薬	1分30秒間、物理攻撃力を増大
	武者の薬	1分30秒間、物理命中率を増加
	験者の薬	1分間、魔法攻撃力を増大

種類	アイテム名	効果
能力上昇系	隠者の薬	1分30秒間、魔法命中率を増加
	軍者の薬	次の物理攻撃、または魔法攻撃のダメージが増大
	諜者の薬	2分間、「ヘイスト」の効果
	覇者の薬	1分間、クリティカルヒット率を増加
	勇者の薬	STR・DEX・VIT・AGI・INT・MND・CHRがそれぞれ15上昇
防御系	侠者の薬	1分間、物理ダメージ無効
	愚者の薬	1分間、魔法ダメージ無効
	賢者の薬	1分間、敵対心−の効果
その他	ダスティリレイズ	15分間「リレイズIII」の効果
	ダスティウィング	TP+300
	エルメスクエンチャ	40秒間「とんずら」の効果(服薬時間15分)
	王者の薬	3分間、TP+3/3秒のTPリジェネ状態になる。合計TP180増加
	技能の薬	使用済みアビリティを使用可能にする

アルケイア系の特徴を覚えておく

各遺構には多くの種族の敵が登場するが、いずれの遺構にもアルケイア系は必ず出現する。特に、ギア族は魔法に反応するので要注意だ。さらに、ギア族は見破りがあるうえに天候マークが出現すると、感知範囲がかなり広がってしまう。バフラウ遺構ではギア族に感知されるとワープして逃げられてしまうので、天候マークに気をつけること。



◀ギア族の弱点は突撃属性。そのため、短剣や両手槍などの突撃属性の武器で戦うのが有効だ。

◆アルケイア系の特徴

敵名		感知方法	耐性	弱点	おもな特徴
	ギア族	聴覚、魔法、見破り	雷	氷／突	同族、チャリオット族とリンクする 天候マークが出現したときに感知範囲が広がる 見破りがあるため回避しづらい
	ランパート族	視覚or聴覚	—	—	魔法による与ダメージ−12.5% 特殊技の「来訪」でほかの敵を召喚することがある 特殊技の「招来」でPCを引き寄せる
	チャリオット族	聴覚、見破り	雷	氷	同族、ギア族とリンクする 「スリプル」「グラビデ」「バインド」などは効かない 「空蝉の術」を全消失する強力な特殊技を複数使ってくる(下記参照)

◆チャリオット族の特殊技と対処法

特殊技	効果	対処法
ディスチャージ	範囲魔法ダメージ、麻痺	「スタン」で止めるか、「パラナ」で麻痺を回復する
イナーシャストリーム	範囲魔法ダメージ、バインド	発動後に「イレース」でバインド状態を治療する
ディフュージョンレイ	前方範囲魔法ダメージ	盾役以外はチャリオット族の正面に立たない

バランスよくパーティを編成したら出発だ!

サルベージは、最小で6人のパーティから最大で18人のアライアンスまで同時に挑戦できる。基本的にはレベル上げと同じような、盾役とサブ盾、アタッカー役と補助役がそれぞれ1人以上、回復役が2人以上いるようなバランスのとれた編成がベターだ。

人数が少ないと、殲滅力が低いというデメリットはあるが、インビュードアイテムが行き渡りやすい。そのため、全員の制限を解除した状態でボスに挑みやすいというメリットがある。人数が多い場合は、少人数のときのメリットとデメリットが逆になることを覚えておこう。目安としては、どの遺構も6人～10人ぐらいで挑むのが理想だ。

◆パーティ編成の目安と優先したい能力の解除

役割	人数	おもなジョブ	優先したい能力の解除
盾役	1人以上	戦士、モンク、ナイト、忍者など	防具、サポートジョブ、アビリティ、HP、VIT
サブ盾	1人以上	戦士、モンク、侍、青魔道士など	武器、防具、サポートジョブ、アビリティ、HP
アタッカー役	1人以上	物理攻撃の前衛ジョブ、黒魔道士など	武器、防具、アビリティ、HP、STR、DEX
回復役	2人以上	白魔道士、赤魔道士、学者など	魔法、MP、INT、MND
補助役	1人以上	吟遊詩人、コルセアなど	レンジウェポン・矢弾、魔法、MP

◆スタート直後の宝箱の中身

アイテム名	個数	解除できる能力
戦雲の真輝管	2個	メインウェポン、サブウェポン
碧雲の真輝管	1～2個	魔法
曙雲の真輝管	1～2個	ジョブアビリティ、WS
乱雲の真輝管	1個	サポートジョブ
その他の真輝管	3～5個	真輝管に対応した能力

◆挑戦する前にしておきたい準備

種類	用意しておくと便利なもの
薬品	リレイズ系アイテム／ハイポーション／サイレントオイル／プリズムパウダー／移動速度アップ系アイテム／毒薬など
食事	攻撃力アップ系、命中率アップ系(前衛)／MPアップ系、INTアップ系、MNDアップ系(後衛)
サンクション	追加効果:リジェネ(前衛)／追加効果:リフレシュ(後衛)

TIPS SlotとSocketの利用方法

遺構内部を探索していると、地面にSlotとSocketというターゲットポイントを見かけることがある。このうちのSlotは、「ゼオルムのカード」などのカードをトレードすることでNMが出現するのだ。このNMを倒すと、それぞれで特定の防具を必ず落とすので、カードがあるなら倒しておきたい。各種カードは、遺構内に出現するアルケイア系の敵から入手できる。

一方Socketは、同種の1～5個のインビュードアイテムをトレードするとNMが出現する。NMを倒せば、トレードしたインビュードアイテムが倍の数になって手に入る仕組みになっているのだ。

◆ 各遺構のSocketの場所

遺構名	Socketの場所
ゼオルム遺構	2層I−6
アラパゴ遺構	2層G−10
バフラウ遺構	2層F−9、J−9
銀海遺構	2層G−7

◆ 各遺構で入手できるカードと使う場所

遺構名	入手カード	カードの使用場所	出現するNM
ゼオルム遺構	ゼオルムのカード	銀海遺構3層H−7	ポロッゴ族:Don Poroggo
アラパゴ遺構	アラパゴのカード	バフラウ遺構3層H−7	ソウルフレア族:Demented Jalaawa
バフラウ遺構	バフラウのカード	アラパゴ遺構2層I−10	フラン族:Princess Pudding
銀海遺構	銀海のカード	ゼオルム遺構2層G−6	インプ族:Jakko

ゼオルム遺構

全7層のゼオルム遺構は、出現する敵の種類が豊富だ。敵は密集していることが多いため、リンクしやすい傾向がある。ここでは、5層以降からインビュードアイテムを入手できないので、それまでに能力の解除をすませておくこと。また、5層でポロッゴ族を出現させるには、アルザダールパトスをすべて解除しているPCが3人必要だ。突入前に解除を優先する3名を決めておこう。

ポロッゴ族のNMは、突入した曜日と同属性の魔法を完全にレジストする。範囲魅了の特殊技「カエルの大合唱」を「スタン」で止めたり、魅了されたPCを「スリプル」で眠らせたいので、雷と闇曜日の突入はやめよう。また、眠らせたいPCに「空蝉の術」や「ブリンク」がかかっているときは、幻影を消せるように「スリプガ」か「スリプガII」を使うといい。

◆NMまたは特殊な出現条件の敵(場所は各層の簡易マップと対応)

階層	場所	敵名	条件
1層	※	Poroggo Gent	能力を1つも解除しないでマムージャ族以外の敵1種を倒す
	❶	Poroggo Madame	Poroggo Gentを能力を1つも解除しないで倒す
2層	❶	Jakko	Slotに「銀海のカード」をトレード
	❷	Poroggo Madame	Socketにインビュードアイテムをトレード
3層	❸	Poroggo Madame	❶から東方面にいるすべての敵を倒す
	❻	Poroggo Madame	❶から西方面にいるすべての敵を倒す
4層	❹	Poroggo Madame	遺構に突入してから30分以内に4層到達する
	❽	Poroggo Madame	遺構に突入してから45分以内に4層到達する
5層	❸	Poroggo Madame	メンバーの3人以上がすべてのアルザダールパトスを解除している
	❼	Poroggo Madame	メンバーの1人以上がすべてのアルザダールパトスを解除している
6層	❶	Poroggo Madame	1～5層に出現するPoroggo MadameかJakkoを計4体以上倒す

※ 敵1種を全滅させたその場に出現

◆敵から入手できる装備品一覧(場所は各層の簡易マップと対応)

階層	場所	敵名	落とす装備品			
			Lv	部位	アイテム名	完成品
1層	❶	Poroggo Madame	15	頭	ニョルドマスク	スカディバイザー
			15	両足	星数の脚絆	薄金脛当
			15	両脚	アヌブレー	マルドゥクシャルワ
2層	❶	Jakko	15	胴	ニョルドジャーキン	スカディクウィリ
3層	❸	Poroggo Madame	15	両手	エニュオガントレ	アレスガントレット
			15	両手	ネヴァンカフス	モリガンカフス
4層	❹	Poroggo Madame	15	頭	ニョルドマスク	スカディバイザー
			15	両足	星数の脚絆	薄金脛当
			15	両脚	アヌブレー	マルドゥクシャルワ
5層	❸	Poroggo Madame	35	両脚	フレイヤトラウザ	スカディショウス
			35	両手	日数篭手	薄金篭手
			35	胴	エンリルガンビスン	マルドゥクジュバ
6層	❶	Poroggo Madame	35	両足	ダイモスレギンス	アレスソルレット
			35	頭	エンリルティアラ	マルドゥクティアラ
			35	両足	マッハピガッシュ	モリガンピガッシュ
7層	❷	Battleclad Chariot	25	両脚	フォボスクウィス	アレスフランチャー
			25	両手	フレイグローブ	スカディバズバンド
			25	頭	月数陣鉢	薄金総面
			25	胴	月数闘着	薄金腹巻
			25	両足	エアクラッコー	マルドゥククラッコ
			25	両脚	バーブスロップス	モリガンスロップス

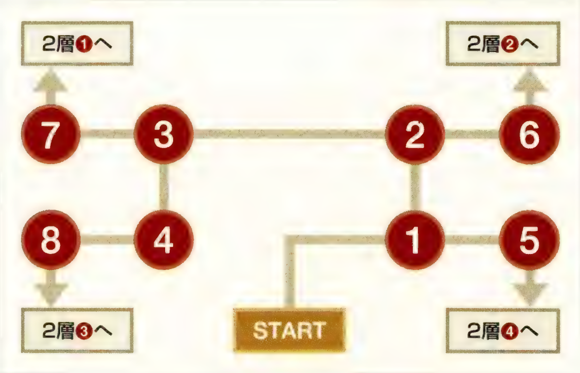
第1層

第1層での目的は、インビュードアイテム集めだ。武器、魔法、アビリティ、サポートジョブを解除できるインビュードアイテムは、次の層からほとんど入手できない。❶→❷→❸→❹の順で部屋にいる敵を倒してインビュードを集めていこう。そこで、不足しているものは、❺～❽にいる敵を倒して入手するといい。



それらが終わったら第2層へ進むのだが、❺～❽の扉はどこか1つを開けるとほかを開けられなくなる。ここは、遠隔のアイテムが確保できる❻からワープするのがオススメだ。

◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Bull Bugard	ブガード族	❹	武器、魔法、アビ、サポ
Bull Bugard	ブガード族	❽	サポ
Mamool Ja Zenist	マムージャ族(忍者)	❺❻❼	―
Poroggo Gent	ポロッゴ族	※1	―
Poroggo Madame	ポロッゴ族	❶ ※2	―
Puk	プーク族	❶	武器、魔法、アビ、サポ
Puk	プーク族	❺	武器
Vagrant Lindwurm	ラプトル族	❸	武器、魔法、アビ、サポ
Vagrant Lindwurm	ラプトル族	❼	アビ
Ziz	“ジズ”コカトリス族	❷	武器、魔法、アビ、サポ
Ziz	“ジズ”コカトリス族	❻	魔法

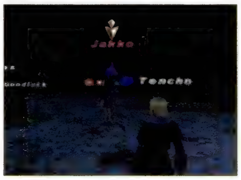
※1 マムージャ族以外の敵1種を倒すとその場に出現
※2 能力を1つも解除していない状態でPoroggo Gentを倒すと❶の西側に出現

TIPS Poroggo Madame戦

第1層に出現するマムージャ族以外の1種族の敵をすべて倒していると、Proggo Gentというポロッゴ族のNMが出現する。そのNMをインビュードアイテムによる能力の解除を1つも行わないで倒そう。するとスタート地点付近に、Poroggo Madameが出現するのだ。第1層の敵であるためあまり強くはないが、範囲魅了の特殊技「カエルの大合唱」を受けないように1～2人は敵から離れておくこと。

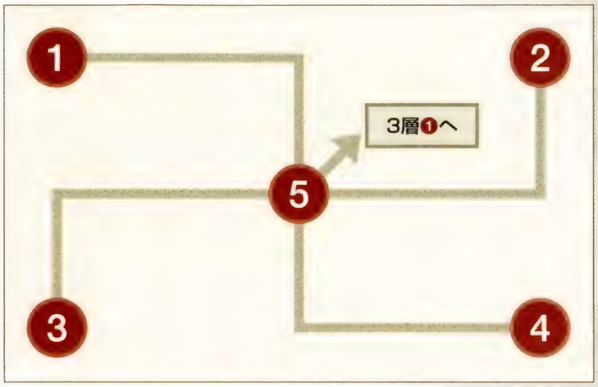
第2層

第1層からワープした場所によって、スタート地点は❶～❹のいずれか。スタート時の部屋にある扉は閉ざされているが、部屋内にいる敵をすべて倒せば開けられる。スタート地点から出たら❶～❹で敵を倒してインビュードアイテムを集め、防具を装備できるようにしておこう。「飛雲の真輝管」は、❷からのみ入手できるので必ず立ち寄ること。



なお、不足しているインビュードアイテムがある場合は、❷にあるSocketにトレードして必要なインビュードアイテムを増やすといい。

◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Draco Lizard	トカゲ族	❷	遠隔、胴、耳・指、背・腰
Draco Lizard	トカゲ族	❹	胴、両手
Jakko	インプ族	❶Slot	―
Mamool Ja Bounder	マムージャ族(シーフ)	❶ ※1	頭・首、胴
Mamool Ja Savant	マムージャ族(白魔道士)	❷ ※2	遠隔、胴、耳・指、背・腰
Mamool Ja Spearman	マムージャ族(竜騎士)	❸ ※1	胴、両脚・両足
Mamool Ja Zenist	マムージャ族(忍者)	❹ ※2	胴、両手
Mamool Ja's Wyvern	飛竜(ペット)	❸	―
Poroggo Madame	ポロッゴ族	❷Socket	トレードした種類のインビュードアイテム
Wyvern	ワイバーン族	❶	頭・首
Wyvern	ワイバーン族	❸	胴、両脚・両足

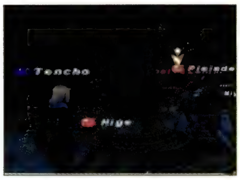
※1 出現場所の部屋にいるワイバーン族を全滅させると出現　※2 出現場所の部屋にいるトカゲ族を全滅させると出現

TIPS Jakko戦

❶にあるSlotに「銀海のカード」をトレードすると、インプ族のNM、Jakkoが出現する。特殊技「ディフェニングタンタラ」でサイレス状態になった味方がいたら、すばやく「サイレナ」で回復しよう。倒せば必ず「ニョルドジャーキン」を落とす。ちなみに、このNMは第6層にいるPoroggo Madameを出現させる条件の1つになっている。条件を満たすには、Jakkoを占有して名前の色を変えるだけでOKなので、時間を短縮したいときは無理に倒す必要はない。

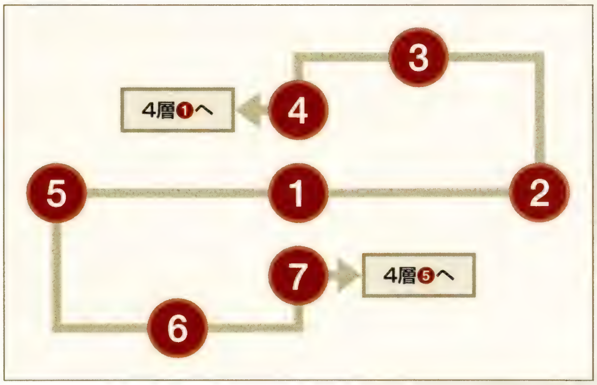
第3層

スタート地点の❶から通路が東西に分かれており、❹と❼からワープすると次の層へ進める。レベル15の装備を落とすポロッゴ族のNMは❹に出現するのだが、❷～❹にいる敵はインビュードアイテムを落とさない。したがってそちらへ向かう場合でも、まずは西に向かい❺と❻にいるマムージャ族を倒して、HPやMP、各種ステータスを解除できるインビュードアイテムを入手しよう。



なお、第4層でポロッゴ族のNMから戦利品の装備を狙うなら、必ず❹からワープして次の層に進むこと。

◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Archaic Rampart	ランパート族	❸❻	―
Mamool Ja Bounder	マムージャ族(シーフ)	❻	HP、MP、各種ステータス
Mamool Ja Mimicker	マムージャ族(青魔道士)	❷❸	―
Mamool Ja Savant	マムージャ族(白魔道士)	❷❸	―
Mamool Ja Sophist	マムージャ族(黒魔道士)	❷❸	―
Mamool Ja Spearman	マムージャ族(竜騎士)	❺❻	HP、MP、各種ステータス
Mamool Ja Strapper	マムージャ族(獣使い)	❺❻	HP、MP、各種ステータス
Mamool Ja Zenist	マムージャ族(忍者)	❺❻	HP、MP、各種ステータス
Mamool Ja's Lizard	トカゲ族(ペット)	❺❻	―
Mamool Ja's Wyvern	飛竜(ペット)	❺❻	―
Poroggo Madame	ポロッゴ族	❸❻	―
Wajaom Tiger	剣虎族	❸❻ ※	―

※ Archaic Rampartの特殊技「来訪」で召喚

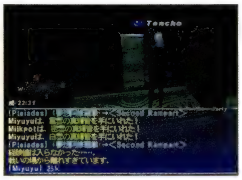
TIPS Poroggo Madame戦

スタート地点の❶を基点に、❷～❹にいるすべての敵を倒すと❹に、❺～❼にいるすべての敵を倒すと❼にNMが出現する。どちらも同じポロッゴ族のPoroggo Madameなのだが、装備品を落とすのは❹に出現するNMのみ。❹のPoroggo Madameは倒せば「エニュオガントレ」と「ネヴァンカフス」を必ず落とすので、ぜひ挑戦してみよう。❼のNMは何も落とさないので、6層のNMを出現させる条件を満たすとき以外は、倒す必要はあまりないだろう。

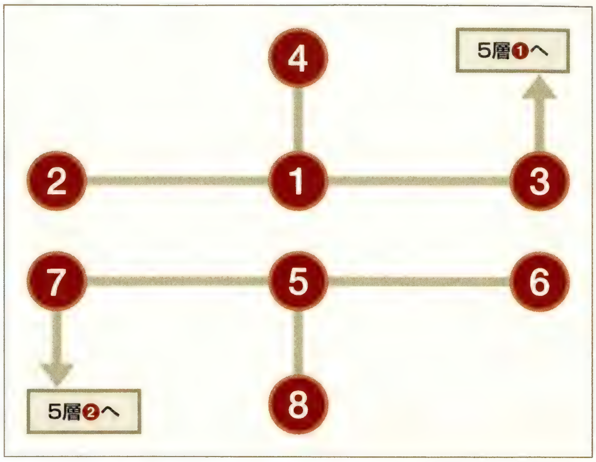
第4層

3層からワープしてきた場所によって、スタート地点は❶か❺に分かれる。ここから次の層へ行くには、❷と❻の大部屋に4体いるランパート族のうち、当たりの1体を倒すことが必要だ。当たりのランパート族は、TIPSで紹介しているのでそちらを参考にしてほしい。

なお、NMのポロッゴ族が出現するかどうかは、この層に到着するまで時間が条件となっている。❹に出現するポロッゴ族は、「ニョルドマスク」「星数の脚絆」「アヌブレー」を必ず落とすので、可能なかぎり挑戦してみるといい。



◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
First Rampart	ランパート族	❷❻	–
Fourth Rampart	ランパート族	❷❻	–
Mamool Ja Bounder	マムージャ族(シーフ)	❻	INT、CHR
Mamool Ja Mimicker	マムージャ族(青魔道士)	❷	–
Mamool Ja Savant	マムージャ族(白魔道士)	❷	HP、STR、VIT、AGI
Mamool Ja Sophist	マムージャ族(黒魔道士)	❷	DEX、INT、MND、CHR
Mamool Ja Spearman	マムージャ族(竜騎士)	❻	VIT、AGI
Mamool Ja Strapper	マムージャ族(獣使い)	❻	DEX、MND
Mamool Ja Zenist	マムージャ族(忍者)	❻	HP、STR
Mamool Ja's Lizard	トカゲ族(ペット)	❻	–
Mamool Ja's Wyvern	飛竜(ペット)	❻	–
Poroggo Gent	ポロッゴ族	❹	遠隔、MP、各種防具
Poroggo Gent	ポロッゴ族	❽	遠隔、MP、各種防具
Poroggo Madame	ポロッゴ族	❹❽ ※1	–
Rogue Marid	マーリド族	❷❻ ※2	–
Second Rampart	ランパート族	❷❻	–
Third Rampart	ランパート族	❷❻	–

※1 ❹は遺構に突入してから30分以内、❽は45分以内に4層に到達することで出現
※2 ランパート族が特殊技の「来訪」で召喚

TIPS 当たりのランパート族を倒そう

❷と❻の部屋にいる当たりのランパート族は、突入した曜日に対応している(下表参照)。当たりのランパート族を倒せば、❸と❼のワープ装置が作動して、第5層に進めるようになるのだ。❷で間違えたランパート族を倒すとスタート地点からやり直しになるので注意。

◆突入した曜日と対象となる敵

敵名	対応する曜日	敵名	対応する曜日
First Rampart	火/土	Third Rampart	氷/雷
Second Rampart	水/風	Fourth Rampart	光/闇

第5層

この層にいる敵はインビュードアイテムを落とさず、ワープ装置がある部屋の扉を開ける条件もない。そのため❸や❼にいる防具の素材を落とすポロッゴ族を倒さない場合は、いっさい戦う必要はないのだ。

ただし、スタート地点の❶か❺からワープ装置がある❾までの道のりには、大量のギア族を始めとしたアルケイア系の敵がいる。襲われずに進むのは困難なので、シーフが「絶対回避」や「とんずら」を使ってすべての敵を引きつけ、そのあいだにほかのPCが❾へ向かい急いでワープしよう。



◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Archaic Chariot	チャリオット族	❹❽	–
Archaic Gear	ギア族	❻❽	–
Archaic Gears	ギア族	❷❹	–
Archaic Rampart	ランパート族	❷❻	–
Mindgazer	ヘクトアイズ族	❻ ※1	–
Poroggo Madame	ポロッゴ族	❸❼ ※2	–
Slime Mold	スライム族	❷ ※1	–
Torama	クァール族	❻ ※1	–
Wajaom Tiger	剣虎族	❷ ※1	–

※1 Archaic Rampartの特殊技「来訪」で召喚
※2 ❸はアルザダールパトスを完全に解除した人数が3名以上、❼は1名以上いる状態で5層に到達することで出現

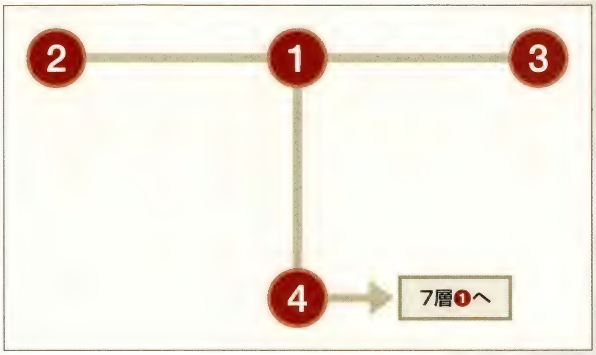
第6層

スタート直後は大部屋の❶にチャリオット族が1体いるだけだ。しかし、これを釣ると大量のギア族が出現するので、不用意に戦闘を始めないようにしたい。まずは、チャリオット族を釣る囮役と、それ以外の戦闘部隊に分けよう。次に、戦闘部隊はスタート地点の東にある通路で待機し、それを確認したら囮役がチャリオット族を遠隔武器などで釣る。最後に囮役は待機している仲間の近くを通り過ぎ、戦闘部隊はチャリオット族を引き抜いて戦闘を、囮役はターゲットが切れるまでマラソンしよう。



なお、次の層へ行くにはすべての敵を倒す必要がある。チャリオット族を倒したら、マラソン中のギア族を釣って1体ずつ倒していこう。

◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Archaic Chariot	チャリオット族	❶	−
Archaic Gear	ギア族	❶ ※1	−
Archaic Gears	ギア族	❶ ※1	−
Archaic Rampart	ランパート族	❷❸	−
Greater Manticore	マンティコア族	❷❸ ※2	−
Poroggo Madame	ポロッゴ族	❶ ※3	−

※1 ❶にいるチャリオット族に敵対行動を行うと出現　※2 Archaic Rampartの特殊技「来訪」で召喚
※3 6層までに出現するNMを合計で4体以上倒すと出現

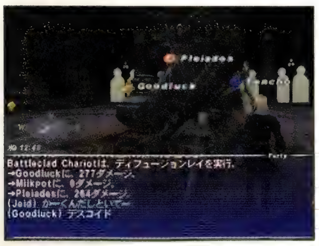
TIPS Poroggo Madame戦

1〜5層までにPoroggo Madameを4体以上倒していると(3体以上+Jakkoに敵対行動をとりネームの色を変える、またはJakkoを倒すことでもOK)❶の手前の通路にPoroggo Madameが出現している。この敵を倒すと、「ダイモスレギンス」「エンリルティアラ」「マッハピガッシュ」のいずれかを落とすことがあるのだ。6層にもなるとかなりの強敵なので、「スリプル」や「スタン」などを準備しておき、「カエルの大合唱」や強力なガ系魔法を確実に止めるようにしたい。

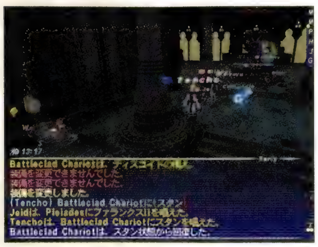
第7層

いよいよゼオルム遺構最後の層。ここに出現するのは、チャリオット族のBattleclad Chariot(以下ボス)のみ。攻撃間隔が短く、強力な4種類の特殊技を使ってくる。固有特殊技の「ディスコイド」は凶悪で、ターゲットされているPCを中心に、範囲内にいるPC全員が4400ダメージを割った数値のダメージを与える効果。つまり、「ディスコイド」の範囲内にいたPCの数が4人の場合は4400÷4となり、1人あたり1100ダメージも受けるのだ。

戦闘を開始したら、右下図のオススメ立ち位置を参考に各自移動しよう。この配置なら「ディスコイド」のみのダメージをパーティメンバー全員で受けてダメージを分散でき、それ以外の特殊技は盾役だけ受けられる。また、「ディスコイド」は「スタン」で止めることが可能だ。黒魔道士や暗黒騎士がいるなら、すばやく「スタン」を唱えて止めるようにしたい。

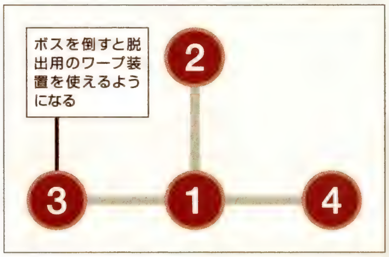


◀「ディフュージョンレイ」は前方正面への範囲攻撃なので、後衛ジョブは離れて受けないように。



◀「ディスコイド」のログが表示されたら「スタン」を詠唱! 成功すれば被害をかなり抑えられる。

◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)
Battleclad Chariot	チャリオット族

◆戦利品

フォボスクウィス	フレイグローブ
月数陣鉢	月数闘着
エアクラッコー	バーブスロップス

この技に注意!

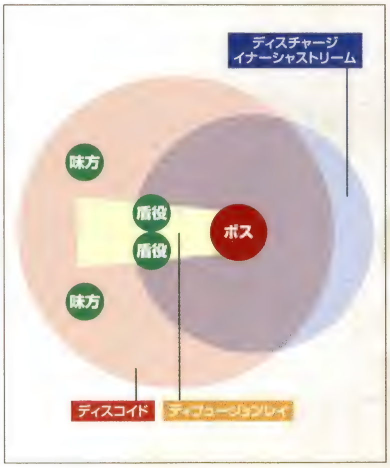
■ディスコイド(固有技)
対象中心範囲:受けた人数で割ったダメージ

■ディスチャージ
敵中心範囲:ダメージ、麻痺

■イナーシャストリーム
敵中心範囲:ダメージ、バインド

■ディフュージョンレイ
前方範囲:ダメージ

◆オススメ立ち位置



アラパゴ遺構

全7層で構成されおり、ゼオルム遺構とは南北が入れ替わったマップ構造になっている。出現する敵には、クトゥルブ族、ゴースト族などがいるので生命感知に注意しよう。落とすインビュードアイテムは敵の種族によって決まっており、階層による偏りはない。ただしあまり出ないこともあるので、6~8名ぐらいの少人数で攻略するのがオススメだ。

ここではレベル15の防具は、第4層~第6層に出現するギア族が落としやすい。また、人気の高い「アレスキュイラス」と「モリガンローブ」の素材となる、レベル35の防具をNMのキキルン族から狙うことができる。なお、第4層に出現するNMのDeviate Bhootは「ダイモスマスク」を、Psycheflayerは「マッハクラウン」を落とすが、構造上どちらか一方しか倒すことができない。

◆NMまたは特殊な出現条件の敵(場所は各層の簡易マップと対応)

階層	場所	敵名	条件
1層	❶※1	Archaic Rampart	ラミア族、メロー族を10体以上倒す
2層	❸	Vile Wahzil	Socketにインビュードアイテムをトレード
	❹	Princess Pudding	Slotに「バフラウのカード」をトレード
	❺	Qiqirn Astrologer	❶or❷or❸or❹にある扉を開く
3層	❹❼	Qiqirn Treasure Hunter	❹or❼の手前にある扉を開く
4層	❸❼	Qiqirn Treasure Hunter	❸or❼の手前にある扉を開く
	❹	Deviate Bhoot ※2	4層に到達する
	❽	Psycheflayer ※2	4層に到達する
5層	❸❼	Qiqirn Astrologer	❾へ向かう扉を開ける
	❹❽	Archaic Chariot	❾へ向かう扉を開ける
6層	❶	Qiqirn Treasure Hunter	6層到達後、7分以内に❶にいるすべての敵を倒す
	❷❸	Archaic Rampart	❹へ向かう扉を開ける

※1 ❶よりも少し東側に出現　※2 双方とも6体いるうちの身体の大きい1体が装備品を落とすことがある

◆敵から入手できる装備品一覧(場所は各層の簡易マップと対応)

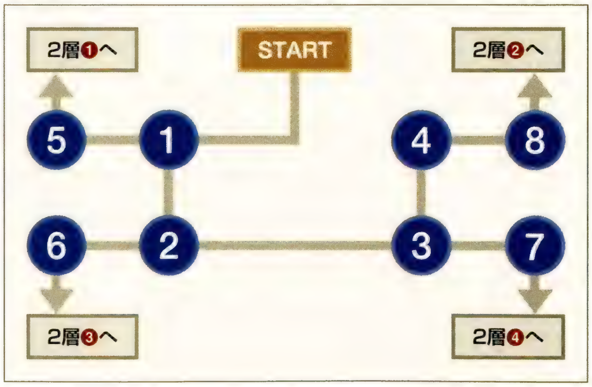
階層	場所	敵名	落とす装備品			
			Lv	部位	アイテム名	完成品
4~5層	–	ギア族	15	両脚	エニュオクウィス	アレスフランチャー
			15	両手	ニョルドグローブ	スカディバズバンド
			15	頭	星数鉢巻	薄金総面
			15	両足	アヌゲートル	マルドゥククラッコ
			15	両脚	ネヴァンスロップス	モリガンピガッシュ
2層	❹	Princess Pudding	15	胴	星数の衣	薄金腹巻
	❺	Qiqirn Astrologer	35	胴	ダイモスキュイラス	アレスキュイラス
3層	❹❼	Qiqirn Treasure Hunter	35	胴	マッハコート	モリガンローブ
4層	❹	Deviate Bhoot	35	頭	ダイモスマスク	アレスマスク
	❽	Psycheflayer	35	頭	マッハクラウン	モリガンコロナル
	❸❼	Qiqirn Treasure Hunter	35	胴	マッハコート	モリガンローブ
5層	❸❼	Qiqirn Astrologer	35	胴	ダイモスキュイラス	アレスキュイラス
	❹❽	Archaic Chariot	35	両脚	日数の袴	薄金膝甲
			35	両手	エンリルコッルク	マルドゥクダスタナ
			35	両足	フレイヤレデルセン	スカディジャンボー
6層	❶	Qiqirn Treasure Hunter	35	胴	マッハコート	モリガンローブ
	❶	Qiqirn Treasure Hunter	35	胴	マッハコート	モリガンローブ
7層	❷	Armored Chariot	25	両足	フォボスサバトン	アレスソルレット
			25	両脚	フレイトラウザ	スカディショウス
			25	両手	月数篭手	薄金篭手
			25	頭	エアティアラ	マルドゥクティアラ
			25	胴	エアダブレット	マルドゥクジュバ
			25	両足	バーブピガッシュ	モリガンピガッシュ

第1層

全体的にインビュードアイテムを落とす確率は低いが、第1層では武器と頭・首を落とすクトゥルブ族を15体倒せば、HP、背・腰を落とすスケルトン族からの入手確率が上がる。逆にスケルトン族を15体倒せば、クトゥルブ族の落とす確率が上昇するという特徴があるのだ。なお、第2層はワープした先の部屋とワープ装置の部屋にしか入れない。魔法が不足してたら❽から、アビリティが不足していたら❼からワープするのがオススメ。



◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Archaic Rampart	ランパート族	❶ ※1	MP、両手
Draugar's Wyvern	飛竜(ペット)	❹❽	–
Gespenst	ゴースト族	❽	耳・指、VIT
Lamia Dancer	ラミア族(召喚士)	❻	MP、魔法
Lamia Dartist	ラミア族(狩人)	❺	遠隔、アビ
Lamia Fatedealer	ラミア族(コルセア)	❻	遠隔、アビ
Lamia Graverobber	ラミア族(黒魔道士)	❺	MP、魔法
Lamia's Elemental	エレメンタル族(ペット)	❻	–
Merrow Chantress	メロー族(吟遊詩人)	❹❽	遠隔、魔法
Merrow Icedancer	メロー族(コルセア)	❼	遠隔、アビ
Merrow Kabukidancer	メロー族(侍)	❼	MP、アビ
Merrow Shadowdancer	メロー族(赤魔道士)	❸❼	MP、魔法
Qutrub	クトゥルブ族	❶❷❺❻	武器、頭・首、MND
Reserve Draugar	"ドラウガー"スケルトン族 ※2	❸❹❼❽	HP、背・腰、STR、VIT、AGI、INT
Sabotender Maestro	サボテンダー族	❶ ※3	STR、AGI、CHR

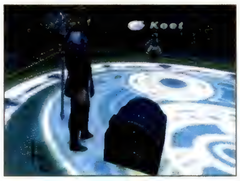
※1 ラミア族、メロー族を10体以上倒すと❶の東側に出現　※2 ジョブは❸❼が黒魔道士と暗黒騎士、❹❽がシーフと竜騎士
※3 Archaic Rampartの特殊技「来訪」で召喚

TIPS ラミア族とメロー族を倒すと……

ラミア族とメロー族をある程度倒していると、スタート地点付近にランパート族が出現する。この敵を倒せば両手やMPの制限を解除できるインビュードアイテムを入手できることがあるのだ。ただし特殊技の「来訪」で、サボテンダー族のSabotender Maestroを召喚してくる。攻撃力が高いうえに特殊技の「針千本」も使用してくるため、余裕がないかぎりは戦わないようにした方が無難だ。

第2層

この層ではスタートした部屋と、次の層へ向かうワープ装置がある❺の部屋しか探索できない。そのため、Socketを利用してインビュードアイテムを増やしたいなら❸へ、Slotに「バフラウのカード」をトレードしてフラン族のNMと戦いたいなら❹へワープしていく必要がある。なお、❺付近の通路にはキキルン族のNMが出現している。不用意に戦闘すると逃げられやすいので、右下のTIPSで戦い方を参考にして倒せるようになろう。

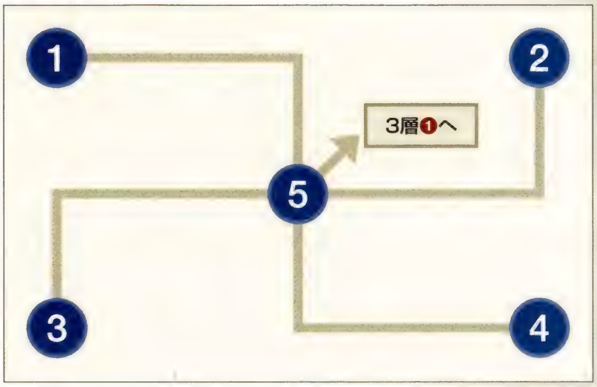


◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Draugar's Wyvern	飛竜(ペット)	❷	–
Gespenst	ゴースト族	❷	耳・指、VIT
Lamia Dancer	ラミア族(召喚士)	❸	MP、魔法
Lamia Dartist	ラミア族(狩人)	❶	遠隔、アビ
Lamia Fatedealer	ラミア族(コルセア)	❸	遠隔、アビ
Lamia Graverobber	ラミア族(黒魔道士)	❶	MP、魔法
Lamia's Elemental	エレメンタル族(ペット)	❸	–
Merrow Chantress	メロー族(吟遊詩人)	❷	遠隔、魔法
Merrow Icedancer	メロー族(コルセア)	❹	遠隔、アビ
Merrow Kabukidancer	メロー族(侍)	❹	MP、アビ
Princess Pudding	フラン族	❹Slot	–
Qiqirn Astrologer	キキルン族(黒魔道士)	❺ ※1	魔法、両脚・両足、INT
Qutrub	クトゥルブ族 ※2	❶❸	武器、頭・首
Reserve Draugar	"ドラウガー"スケルトン族 ※3	❷❹	HP、背・腰、STR、AGI、INT
Vile Wahzil	ソウルフレア族	❸Socket	トレードした種類のインビュードアイテム

※1 各部屋にある扉を開く
※2 ジョブは❶が暗黒騎士、❸が黒魔道士　※3 ジョブは❷がシーフと竜騎士、❹が黒魔道士と暗黒騎士

◆簡易マップ



TIPS Qiqirn Astrologer戦

出現しているNMのキキルン族は黒魔道士タイプ。高位の精霊魔法に加えて範囲睡眠魔法の「スリプガ」も使用してくるため、戦闘を始める前に「毒薬」などを使い、睡眠状態にならないようにしたい。感知されただけで逃げ出してしまうので、最初に高位の精霊魔法で大ダメージを与え、次に「マイティストライク」や「百烈拳」などで一気に倒すといいだろう。戦闘時間が60秒ほど経過すると「デジョン」で逃げてしまうので、敵対心を気にせず全力で戦うこと。なお、キキルン族に「ぬすむ」を使うと、インビュードアイテムを入手できることがある。

第3層

スタート地点の❶から、通路は東西に分かれている。どちらのルートに進んでも同じような種類のインビュードアイテムを入手できるため、第4層で狙うNMによって進行方向を決めるといいだろう。また、ある程度制限を解除しているなら、「マッハコート」を落とすことがあるキキルン族のNMを倒すことだけ目的とし、すぐに第4層へ移動するのも手だ。このキキルン族は❹か❼につながる扉を開けると部屋の中に出現する。

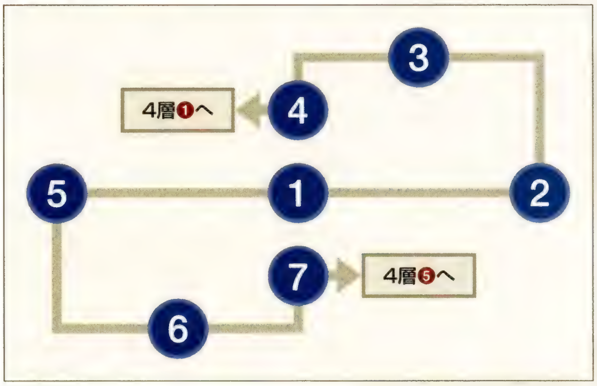


◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Deviate Bhoot	"ブフート"ゴースト族	❸	魔法、AGI
Draugar's Wyvern	飛竜(ペット)	❷	–
Gespenst	ゴースト族	❷❸	耳・指、VIT
Lamia Dancer	ラミア族(召喚士)	❻	MP、魔法
Lamia Dartist	ラミア族(狩人)	❺	遠隔、アビ
Lamia Fatedealer	ラミア族(コルセア)	❺	遠隔、アビ
Lamia Graverobber	ラミア族(黒魔道士)	❻	MP、魔法
Lamia's Elemental	エレメンタル族(ペット)	❻	–
Merrow Chantress	メロー族(吟遊詩人)	❷	遠隔、魔法
Merrow Icedancer	メロー族(コルセア)	❸	遠隔、アビ
Merrow Kabukidancer	メロー族(侍)	❷	MP、アビ
Merrow Shadowdancer	メロー族(赤魔道士)	❷	MP、魔法
Psycheflayer	ソウルフレア族	❺❻	MP、魔法、アビ
Qiqirn Treasure Hunter	キキルン族(シーフ)	❹❼ ※1	武器、AGI、DEX
Qutrub	クトゥルブ族	❺	武器、頭・首
Reserve Draugar	"ドラウガー"スケルトン族 ※2	❷	HP、背・腰、STR、AGI、INT

※1 ❹または❼の手前にある扉を開ける　※2 ジョブは黒魔道士と暗黒騎士

◆簡易マップ



TIPS Qiqirn Treasure Hunter戦

❹と❼のどちらに出現するキキルン族も、感知されたり敵対行動を行うと逃亡する。追いかけると❶まで逃げて出現した部屋へもどるという行動を繰り返すため、通常攻撃が届かずにダメージを与えにくい。戦闘を開始したら❹なら東、❼なら西にあるくぼみに入って全員待機しよう。するとすぐにキキルン族が引き返してくるのだ。そして、逃げたらくぼみで待機することを繰り返せば倒すまでの時間を短縮できる。

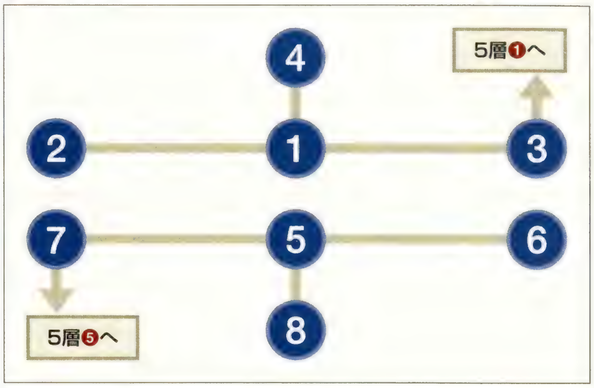
第4層

スタート地点は❶か❺のどちらかだ。第4層に到着したらまずは❷か❻の部屋に行き、ギア族を倒してサポートジョブなどの能力を開放しよう。それをすませてから、防具を落とすNMに挑戦するといい。スタート地点が❶なら❹にいる"ブフート"ゴースト族のNM、❺なら❽にいるソウルフレア族のNMに挑戦できる。どちらも同種族の敵が6体いるが、そのなかに1体だけいる一回り身体の大きい敵がNMだ。

NMの"ブフート"ゴースト族は「パーディション」という戦闘不能にする特殊技を1度だけ使用するので、「スタン」や「タックル」などで止めよう。ソウルフレア族の方は、周囲の敵とリンクすることがあるので釣りは慎重に行うこと。



◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Archaic Gear	ギア族	❷❻	サポ、両脚·両足
Archaic Rampart	ランパート族	❷❻	HP、両手
Deviate Bhoot	"ブフート"ゴースト族	❹ ※1	魔法、AGI
Nipper	クラブ族	❷ ※2	DEX、VIT
Migrant Russula	キノコ族	❻ ※2	頭·首、MND
Demonic Rose	"アムルタート"モルボル族	❻ ※2	胴、両脚·両足
Psycheflayer	ソウルフレア族	❽ ※1	MP、魔法、アビ
Qiqirn Treasure Hunter	キキルン族(シーフ)	❸❼ ※3	武器、AGI、DEX

※1 双方とも6体いるうちの身体が大きい1体は装備品を落とすことがある
※2 Archaic Rampartの特殊技「来訪」で召喚　※3 ❸または❼の手前にある扉を開ける

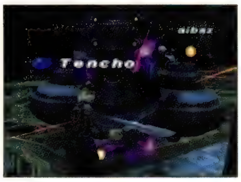
TIPS Qiqirn Treasure Hunter戦

第3層と同様に、❸か❼に続く扉を開けると部屋の中にキキルン族のNMが出現する。行動パターンも先ほどと同じで、こちらが追いかけると❶と❸、または❺と❼を往復移動するのだ。ただし、こちらは移動する距離が短く、ルート上に敵はまったくいない。追いかけながら通常攻撃でダメージを与えていこう。なお、敵はシーフタイプになるため、回避率はかなり高い。吟遊詩人がいる場合は、命中率を上げる「マドリガル」を前衛ジョブにかけておくのがオススメだ。

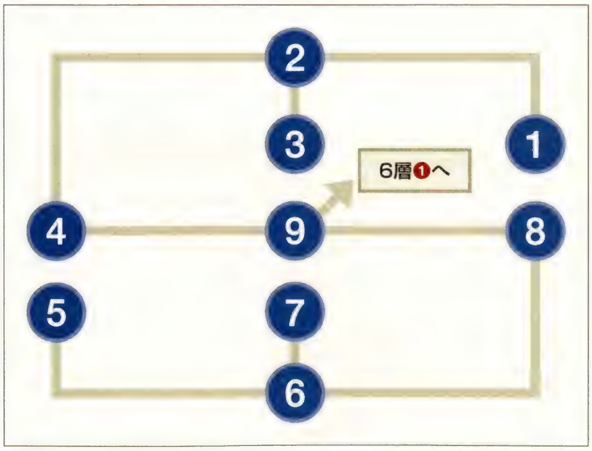
第5層

第4層からワープしてきた場所によって、スタート地点は❶か❺のどちらかになる。どちらの場合も第6層へ進むためのワープ装置は❾にあり、いつでも使用可能だ。装備を落とすNMを狙わないなら、そのまま次の層へ進んでもいい。ただし、❾へ向かう途中にはギア族やランパート族がいるので、「スニーク」状態で移動すること。

なお、❸と❼に出現するキキルン族のNMを倒すなら、❷と❻にいるギア族をすべて倒して安全に戦うためのスペースを確保しておくこと。また、「日数の袴」や「エンリルコッルク」などを落とすことがあるチャリオット族のNMも狙うなら、メンバー全員が❾まで移動して戦うといいだろう。



◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Archaic Chariot	チャリオット族	❹❽ ※1	胴、両脚·両足、耳·指
Archaic Gear	ギア族	❷❹❻❽	サポ、両脚·両足
Archaic Gears	ギア族	❹❽	遠隔、胴
Archaic Rampart	ランパート族	❷❹❻❽	HP、MP、両手
Demonic Pugil	プギル族	❽ ※2	耳·指、STR、MND
Devil Manta	頭足族	❻❽ ※2	腰·背、CHR
Goobbue Wanderer	グーブー族	❹ ※2	STR、MND
Mourioche	マンドラゴラ族	❷❹ ※2	CHR
Orobon	オロボン族	❽ ※2	胴、両手、MND
Qiqirn Astrologer	キキルン族(黒魔道士)	❸❼ ※1	魔法、両脚·両足、INT

※1 ❾の手前にある扉を開ける　※2 Archaic Rampartの特殊技「来訪」で召喚

TIPS Qiqirn Astrologer戦

第2層で出現する同名の敵と同じ能力と行動パターンをもつため、戦闘前に「毒薬」を服用して睡眠対策をしておきたい。このNMは❾のワープ装置に到達すると「デジョン」で逃げてしまう。敵のターゲットを受けている人が追いかけると逃げてしまうので、その人は追いかけないようにすれば逃亡されずに倒せるはずだ。

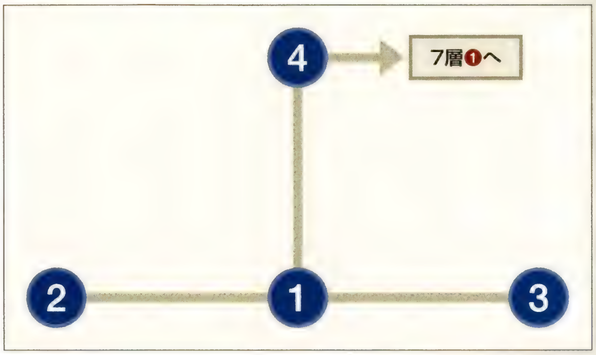
第6層

この層ではNMのキキルン族を出現させるか否かによって、戦い方が大きく変わる。いずれの場合でもワープ装置がある❹への扉を開くために、最初から❶に出現しているギア族とランパート族、ランパート族が召喚する敵のすべて倒すことは必要だ。しかし、NMのキキルン族を出現させるには、それらすべての敵を第6層に到着してから7分以内に倒さなければならない。そのため、メリットポイント稼ぎのように戦闘中に敵を釣って「スリプル」などで近くに眠らせておき、手際よく倒せるようにしておくことが重要だ。



それらの敵を倒すと❷と❸にランパート族が出現するが、扉を開ける条件とは関係ないため倒す必要はない。

◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Archaic Gear	ギア族	❶	サポ、両脚・両足
Archaic Gears	ギア族	❶	遠隔、胴
Archaic Rampart	ランパート族	❶❷❸ ※1	HP、両手
Seasonal Treant	樹人族	❶ ※2	STR、DEX、INT
Staggering Sapling	樹人族(若木)	❷ ※2	DEX、VIT、MND
Korrigan	マンドラゴラ族	❸ ※2	STR、AGI、INT
Qiqirn Treasure Hunter	キキルン族(シーフ)	❶ ※3	武器、DEX、AGI

※1 ❶にいるすべての敵を倒すと❷❸にArchaic Rampartが出現
※2 Archaic Rampartの特殊技「来訪」で召喚　※3 6層到達後、7分以内に❶にいるすべての敵を倒す

TIPS Qiqirn Treasure Hunter戦

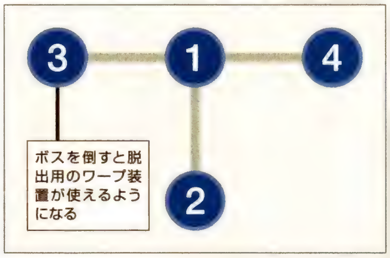
条件を満たすと2体同時に出現するNM。これまでに登場した同名のキキルン族と同様にシーフタイプで、追いかけると逃げ回るのだ。黒魔道士タイプではないのでワープすることはない。追いかけながら攻撃していこう。ちなみに、このNMを出現させる条件はかなり厳しい。吟遊詩人がいる場合は第5層のワープ直前に「ソウルボイス」「ナイチンゲール」「トルバドゥール」を使って強化したり、第6層で敵と戦うときはSPアビリティを惜しまずに使うこと。

第7層

ボスのチャリオット族は、通常の特殊技に加えて「モータルレボリューション」という固有の特殊技を使用する。これはほかの特殊技と比べると攻撃範囲が狭く、幻影を複数消費するが「空蝉の術」で回避することが可能だ。ただし回避できなかった場合は、600ダメージほど受けてしまい強烈なノックバックで遠くに吹き飛ばされる。立ち位置が悪いと、回復魔法が届かなくなる恐れがあるのだ。このときに追撃されると戦闘不能になる恐れがあるので、下図のどちらかの立ち位置で戦おう。

オススメ立ち位置1はノックバックを受けるが後衛がカバーしやすく、「ディフュージョンレイ」は片方の盾役しか受けずにすむ。オススメ立ち位置2なら、「ディフュージョンレイ」を受けてしまうが、ノックバックを障害物で防げるのだ。ちなみに、「モータルレボリューション」は「スタン」で止めることもできる。

◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)
Armored Chariot	チャリオット族

◆戦利品

フォボスサバトン	フレイトラウザ
月数篭手	エアティアラ
エアダブレット	バーブピガッシュ

この技に注意！

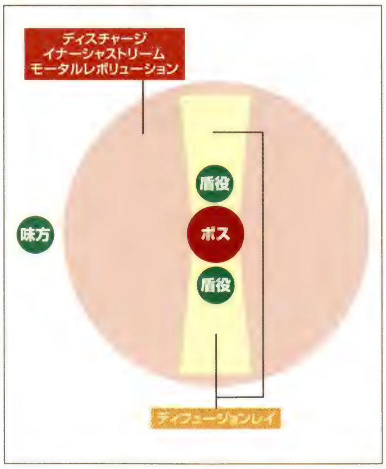
モータルレボリューション(固有技)
敵中心範囲:ダメージ、スタン、ノックバック

ディスチャージ
敵中心範囲:ダメージ、麻痺

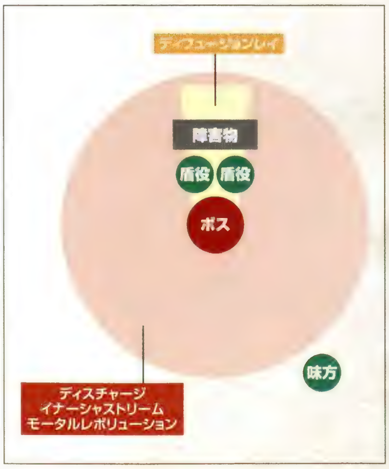
イナーシャストリーム
敵中心範囲:ダメージ、バインド

ディフュージョンレイ
前方範囲:ダメージ

◆オススメ立ち位置1



◆オススメ立ち位置2



◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

バフラウ遺構

5層構造のバフラウ遺構は、インビュードアイテムが出やすく能力の解除が楽なエリアだ。ただし片方の扉を開けると、もう一方は開かなくなる場所があるので、事前に進むルートを決めておこう。

この遺構の特徴は、レベル35の装備品を落とすGate Widow、Skirmish Pephredo、Zebra Zachary、Perytonたちと戦えるかどうかは運に左右されるということ。それらは独立エリア(下表参照)に出現する、Reactionary Rampartがまれに召喚するためだ。この敵は移動や攻撃はせず、敵対行動をとると特殊技の「来訪」のみを使用してくる。そして、自然にHPが減っていき0になると自滅してしまうのだ。運がいいと上記のNMが何回も召喚するが、運が悪いと別の敵しか呼び出さないという仕組みになっている。

◆NMまたは特殊な出現条件の敵(場所は各層の簡易マップと対応)

階層	場所	敵名	条件
1層	※1	Mad Bomber	❶にあるどちらかの扉を開く
	※2	Dormant Rampart(NPC)	Mad Bomberを戦闘開始から約75秒以内に倒す
	独立エリア	Reactionary Rampart	1層に出現したDormant Rampartを調べてワープする
2層	❷	Dormant Rampart(NPC)	詳細な条件は不明だが、❷にいるEmpathic Flan4体をすべて頭にトゲが出た状態で倒せば出現する
	独立エリア	Reactionary Rampart	2層に出現したDormant Rampartを調べてワープする
	❸or❹	Flux Flan	❸か❹のSocketにインビュードアイテムをトレード ※3
3層	❽	Demented Jalaawa	Slotに「アラパゴのカード」をトレード
	❾or⓫	Dormant Rampart(NPC)	❾と⓫に1体ずついるArchaic Gearsをほぼ同時に倒す
	独立エリア	Reactionary Rampart	3層に出現したDormant Rampartを調べてワープする
4層	❾	Dormant Rampart(NPC)	❸❺か❻❽にいるArchaic Gear10体をすべて倒す ※4
	独立エリア	Reactionary Rampart	4層に出現したDormant Rampartを調べてワープする

※1 G−8、F−10、I−8、J−11のいずれかにランダムで出現　※2 Mad Bomberを倒した部屋に出現
※3 Socketが出現してない場合がある　※4 自動的に消滅した場合は条件を満たせない

◆敵から入手できる装備品一覧(場所は各層の簡易マップと対応)

階層	場所	敵名	落とす装備品			
			Lv	部位	アイテム名	完成品
1〜3層	−	ギア族などのNM以外の敵	15	両足	エニュオレギンス	アレスソルレット
			15	両脚	ニョルドトラウザ	スカディショウス
			15	両手	星数の手甲	薄金籠手
			15	頭	アヌティアラ	マルドゥクティアラ
			15	両足	ネヴァンサボ	モリガンピガッシュ
1層	※	Gate Widow	35	両脚	エンリルブレエット	マルドゥクシャルワ
			35	両手	マッハカフス	モリガンカフス
2層	※	Skirmish Pephredo	35	頭	フレイヤマスク	スカディバイザー
			35	両足	日数脛当	薄金脛当
3層	※	Zebra Zachary	35	両手	ダイモスガントレ	アレスガントレット
			35	頭	フレイヤマスク	スカディバイザー
	❽	Demented Jalaawa	15	胴	アヌダブレット	マルドゥクジュバ
4層	※	Peryton	35	胴	フレイヤジャーキン	スカディクウィリ
			35	両脚	エンリルブレエット	マルドゥクシャルワ
5層	❷	Long-Bowed Chariot	25	頭	フォボスマスク	アレスマスク
			25	胴	フォボスキュイラス	アレスキュイラス
			25	両足	フレイレデルセン	スカディジャンボー
			25	両脚	月数佩楯	薄金膝甲
			25	両手	エアダスタナ	マルドゥクダスタナ
			25	頭	バーブクラウン	モリガンコロナル
			25	胴	バーブローブ	モリガンローブ

※ Dormant Rampart(NPC)を調べて、移動した独立エリアのReactionary Rampartがまれに召喚する

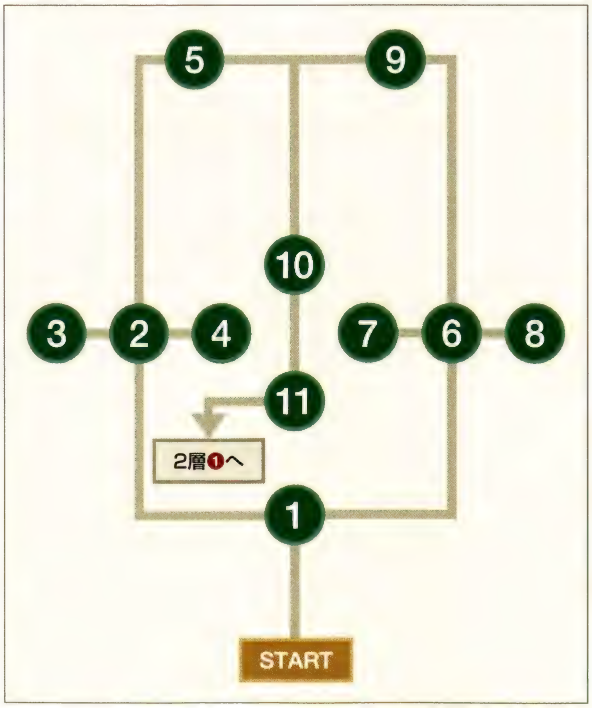
第1層

第1層では❶の東西にある扉のどちらかを開けて、ワープ装置がある⓫をめざす。オススメは、西の扉を開けてノンアクティブのワモーラ族(幼虫)がいる❷へ進むルートだ。ボム族とトロール族から武器とサポートジョブを、ワモーラ族からはアビリティと魔法のインビュードアイテムを入手して手際よく制限を解除していこう。

❶の扉を開けると❸、❹、❼、❽のいずれかにMad Bomberが出現する。この敵は戦闘開始から約75秒で自爆するが、その前に倒せばGate Widowと戦う条件を満たせるのだ。事前にTPを溜めておくなどして時間内に倒そう。



◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所 ※1	インビュードアイテム
Bifrons	ボム族	❷❺❻❾	HP、MP、武器、サポ
Carmine Eruca	"エルカ"クロウラー族	❻❾	各種ステータス
Chigoe	チゴー族	※2	−
Gate Widow	スパイダー族	※2	−
Mad Bomber	ボム族	❸❹❼❽ ※3	−
Reactionary Rampart	ランパート族	※4	−
Sulfur Scorpion	サソリ族	❿	魔法、アビリティ
Troll Gemologist	トロール族(ナイト)	❾❿	HP、MP、武器、サポ
Troll Ironworker	トロール族(戦士)	❺❾❿	HP、MP、武器、サポ
Troll Lapidarist	トロール族(暗黒騎士)	❺❿	HP、MP、武器、サポ
Wamouracampa	ワモーラ族(幼虫)	❷❺	遠隔、各種防具
Wandering Wamoura	ワモーラ族(成虫)	❿	魔法、アビ

※1 ❿に出現する敵は❶から進んだ方角によって変化　※2 独立エリアにいるReactionary Rampartの特殊技「来訪」で召喚
※3 いずれかの1カ所にのみ出現　※4 NPCのDormant Rampartを調べてワープした先の独立エリア

第2層

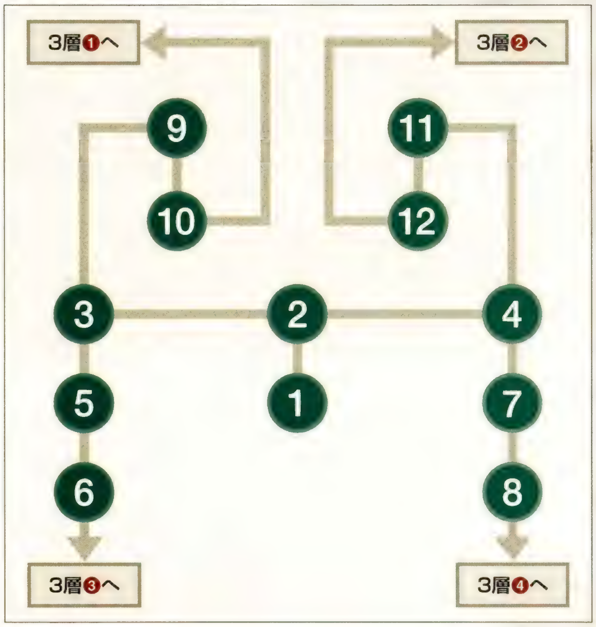
スタート地点からまずは❷に向かおう。そこにいる4体のEmpathic Flanを倒して魔法とアビリティの解除を狙うのだ。その際、この敵の頭部にトゲが出ている状態で倒せば、NMのSkirmish Pephredoと戦う条件を満たせる。頭のトゲが出た状態で倒すには、物理攻撃を中心にダメージを与えていけばOKだ。❷の東西にある扉は、第1層の扉を開けた方向と逆を開けて進むといい。西ルートを通ってきた場合は東の扉を開けて❹へ、東ルートで進んできたなら逆の❸へ進むのだ。そうすれば、より多くの能力を解除できる。なお、第3層へは❽からワープするのがオススメ。⓯でフラン族を倒すと宝箱から「エーテル」などのテンポラリアイテムを入手できることがある。

◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Empathic Flan	フラン族	❷	魔法、アビ
Flux Flan	フラン族	❸、❹Socket	トレードした種類のインビュードアイテム
Hunting Wasp	蜂族	※1	―
Reactionary Rampart	ランパート族	※2	―
Skirmish Pephredo	蜂族	※1	―
Sulfur Scorpion	サソリ族	❼⓫	HP、武器、遠隔、各種防具、各種ステータス
Troll Cameist	トロール族(赤魔道士)	❺	遠隔、各種防具、MP、サポ、各種ステータス
Troll Cameist	トロール族(赤魔道士)	❼	遠隔、各種防具、各種ステータス
Troll Cameist	トロール族(赤魔道士)	❾	遠隔、各種防具、MP、サポ、HP、武器
Troll Cameist	トロール族(赤魔道士)	⓫	遠隔、各種防具、HP、武器
Troll Engraver	トロール族(からくり士)	❺❾	MP、サポ、各種ステータス
Troll Ironworker	トロール族(戦士)	❼⓫	HP、武器、遠隔、各種防具、各種ステータス
Troll Smelter	トロール族(狩人)	❼	HP、武器、遠隔、各種防具
Troll Smelter	トロール族(狩人)	⓫	HP、武器、遠隔、各種防具、各種ステータス
Troll Stoneworker	トロール族(モンク)	❺	遠隔、各種防具、MP、サポ、各種ステータス
Troll Stoneworker	トロール族(モンク)	❼	遠隔、各種防具、各種ステータス
Troll Stoneworker	トロール族(モンク)	❾	遠隔、各種防具、MP、サポ、HP、武器
Troll Stoneworker	トロール族(モンク)	⓫	遠隔、各種防具、HP、武器
Troll's Automaton	オートマトン(ペット)	❺❾	―
Wandering Wamoura	ワモーラ族(成虫)	❺❾	MP、遠隔、各種防具、サポ、各種ステータス

※1 独立エリアにいるReactionary Rampartの特殊技「来訪」で召喚
※2 NPCのDormant Rampartを調べてワープした先の独立エリア

◆簡易マップ



第3層

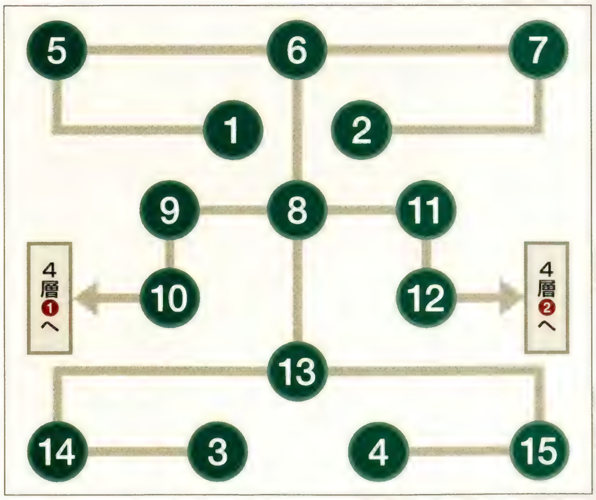
スタート地点が❶と❷の場合は❽から北側を、❸と❹だった場合は❽から南側を自由に移動できる。第4層以降はインビュードアイテムが入手できないので、不足分はここで調達しておこう。この層でNMのZebra Zacharyを狙うための条件を確実に満たすなら、❸と❹に1体ずついるArchaic Gearsを同時に倒すといい。Archaic Gearsは睡眠魔法が効くので、まずは片方のHPをギリギリまで減らして寝かそう。そしてもう1体を倒したら、すぐに眠らせている敵を倒せば条件達成。出現条件を満たした場合は、Dormant Rampartが❸か❹のいずれかに出現しているのだ。ちなみに、❽にあるSlotに「アラパゴのカード」を使えばNMのソウルフレア族が出現する。

◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所 ※1	インビュードアイテム
Archaic Gear	ギア族	❾⓫	魔法、アビ
Archaic Gears	ギア族	❾⓫	魔法、アビ
Black Pudding	フラン族	⓭	HP、MP、魔法、サポ、武器
Black Pudding	フラン族	⓮	HP、MP、魔法、サポ、各種ステータス
Black Pudding	フラン族	⓯	HP、MP、魔法、サポ、武器、遠隔、防具
Colibri	コリブリ族	※2	―
Demented Jalaawa	ソウルフレア族	❽Slot	―
Reactionary Rampart	ランパート族	※3	―
Troll Cameist	トロール族(赤魔道士)	❻❼	HP、MP、武器、遠隔、各種防具、アビ
Troll Engraver	トロール族(からくり士)	❺	HP、MP、アビ、各種ステータス
Troll Engraver	トロール族(からくり士)	❻	HP、MP、アビ、武器、遠隔、各種防具
Troll Gemologist	トロール族(ナイト)	❺	HP、MP、アビ、各種ステータス
Troll Gemologist	トロール族(ナイト)	❻❼	HP、MP、アビ、武器、遠隔、各種防具
Troll Ironworker	トロール族(戦士)	❺	HP、MP、アビ、各種ステータス
Troll Ironworker	トロール族(戦士)	❻	HP、MP、アビ、武器、遠隔、各種防具
Troll Lapidarist	トロール族(暗黒騎士)	❺	HP、MP、アビ、各種ステータス
Troll Lapidarist	トロール族(暗黒騎士)	❻❼	HP、MP、アビ、武器、遠隔、各種防具
Troll Smelter	トロール族(狩人)	❻	HP、MP、武器、遠隔、各種防具、アビ
Troll Stoneworker	トロール族(モンク)	❺	HP、MP、アビ、各種ステータス
Troll Stoneworker	トロール族(モンク)	❻❼	HP、MP、アビ、武器、遠隔、各種防具
Troll's Automaton	オートマトン(ペット)	❺❻	―
Zebra Zachary	"ジズ"コカトリス族	※2	―

※1 ❻に出現するトロール族のジョブはスタート地点によって変化　※2 独立エリアにいるReactionary Rampartの特殊技「来訪」で召喚
※3 NPCのDormant Rampartを調べてワープした先の独立エリア

◆簡易マップ



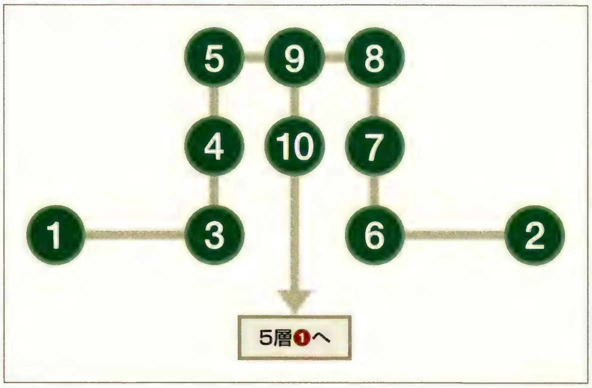
◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

第4層

❶と❷のいずれかがスタート地点で、そこからワープ装置がある❿をめざす。知覚遮断を見破るギア族とチャリオット族がいるので、慎重に移動しよう。この第4層でのポイントは、双方のルートに10体ずついるArchaic Gearをすべて倒すこと。この敵は、敵に見つかるかリンクさせる、もしくは戦闘開始から約1分が経過するとワープして逃げてしまう。すべてを逃がさずに倒すことができれば、NMのPerytonと戦う条件を満たせるうえに、次の層に出現するチャリオット族の強力な固有技「ホーミングミサイル」の威力を弱体化できるのだ。なんとしてもギア族を倒そう。



◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Archaic Gear	ギア族	❸❹❺❻❼❽	魔法、サポ、アビ
Archaic Gears	ギア族	❸❹❺❻❼❽	魔法、サポ、アビ
Archaic Chariot	チャリオット族	❹❼	各種ステータス
Tragopan	死鳥族	※1	―
Peryton	ロック族	※1	―
Reactionary Rampart	ランパート族	※2	―

※1 独立エリアにいるReactionary Rampartの特殊技「来訪」で召喚
※2 NPCのDormant Rampartを調べてワープした先の独立エリア

TIPS 天候の変化に注意!

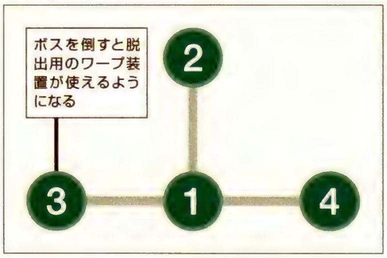
ワープして逃げることがあるArchaic Gearは、❸と❺もしくは、❻と❽に2～3体ずついる。いずれの場所も小部屋なので、リンクに注意して慎重に1体ずつ釣ろう。魔法感知があるため、遠隔攻撃で釣るのがベスト。ただし、天候が風になったら絶対に近づかないこと。天候マークがあるときは感知範囲が広がるため、遠隔攻撃の射程ギリギリでも見つかる可能性が高いのだ。

第5層

出現するチャリオット族(以下ボス)と戦ううえでもっとも大切なことは、第4層でギア族のArchaic Gear10体をすべて逃がさずに倒しているかいないかにある。すべて倒した場合は、ボスの固有技「ホーミングミサイル」の効果が範囲ダメージのみになるため、オススメの立ち位置2で戦うといい。

Archaic Gearに1体でも逃げられていたら、オススメの立ち位置1で戦うようにしよう。この場合は、「ホーミングミサイル」に敵対心減少の効果が追加される。したがって攻撃を受けなかったPCは、敵対心が減らないので集中攻撃されるのだ。なお、「ホーミングミサイル」は、敵対心の高いPCが正面にいる場合に使用してくる。ボスへの攻撃は正面以外から行い、向きを変えようとしたら回り込んでつねに正面を避けていれば「ホーミングミサイル」を発動させずに戦えるのだ。

◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)
Long-Bowed Chariot	チャリオット族

◆戦利品

フォボスマスク	フォボスキュイラス
フレイレデルセン	月数佩楯
エアダスタナ	バーブクラウン
バーブローブ	

この技に注意!

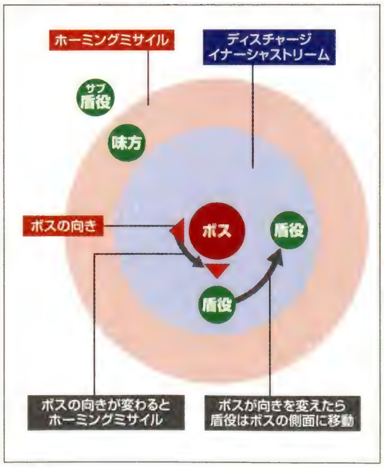
■ホーミングミサイル(固有技)
敵中心範囲:ダメージ、敵対心減少

■ディスチャージ
敵中心範囲:ダメージ、麻痺

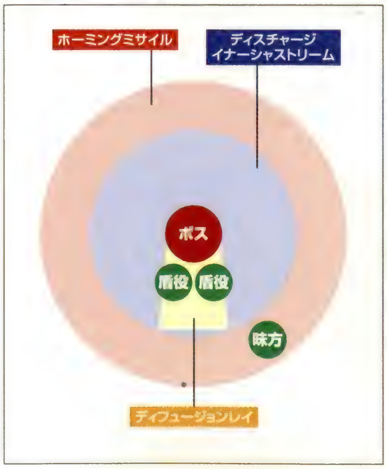
■イナーシャストリーム
敵中心範囲:ダメージ、バインド

■ディフュージョンレイ
前方範囲:ダメージ

◆オススメ立ち位置1



◆オススメ立ち位置2



銀海遺構

全5層構造の銀海遺構では、第1～2層に出現する敵の大半が"(不明)"シャドウ族(暗碧海)だ。この敵は特殊技に強力なものが多く、なかでも「舞空鎖」を使われたときに受ける範囲スリップダメージがやっかい。回復役に頼りっきりだとMPがすぐに尽きてしまうため、突入前に「ハイポーション」などのHPを回復できる薬品をある程度持参しておこう。また、アンデッド系で生命感知があるため、敵が複数いる場所ではできるだけ離れて戦闘すること。

この遺構はバフラウ遺構と同様に、第1～2層のスタート地点付近に2つある扉のうち、どちらか一方にしか開けられない。また、敵1体を倒して数個のインビュードアイテムを手に入れられるが、入手できるアイテムの種類は一部を除いた大半の敵がランダムなのだ。

◆NMまたは特殊な出現条件の敵(場所は各層の簡易マップと対応)

階層	場所	敵名	条件
1層	❺	Hammerblow Majanun	❺にいる"(不明)"シャドウ族(暗碧海)6体を倒す
2層	❺	Dekka	❺にいるDeadpan Deviletを倒す
	❺	Gekka	Socketにインビュードアイテムをトレード
	⓫	Powderkeg Yanadahn	⓫にいる"(不明)"シャドウ族(暗碧海)16体を倒す
3層	❺	Gyroscopic Gear	❺にいるArchaic Gear8体を倒す
	❺	Don Poroggo	Slot(※)に「アラパゴのカード」をトレード
	❿	Gyroscopic Gears	❿にいるギア族8体を倒す
4層	❼	Archaic Rampart	❼にいるランパート族4体を倒す
	❼	Citadel Chelonian	❼でランパート族4体倒してArchaic Rampartを出現させ、約30秒経過する

※ SlotはDeviletを倒すと出現

◆敵から入手できる装備品一覧(場所は各層の簡易マップと対応)

階層	場所	敵名	落とす装備品			
			Lv	部位	アイテム名	完成品
1層	❺	Hammerblow Majanun	35	頭	日数兜	薄金総面
2層	❺	Dekka	15	両足	ニョルドレデルセン	スカディジャンボー
			35	両足	エンリルガンビエラ	マルドゥククラッコ
	⓫	Powderkeg Yanadahn	15	両脚	星数の袴	薄金膝甲
			35	両脚	マッハスロップス	モリガンスロップス
3層	❺	Gyroscopic Gear	15	両手	アヌゲージ	マルドゥクダスタナ
			35	両手	フレイヤグローブ	スカディバズバンド
	❺	Don Poroggo	15	胴	エニュオプレート	アレスキュイラス
			15	胴	ネヴァンローブ	モリガンローブ
	❿	Gyroscopic Gears	15	頭	エニュオマスク	アレスマスク
			35	両脚	ダイモスクウィス	アレスフランチャー
4層	❼	Citadel Chelonian	15	頭	ネヴァンクラウン	モリガンコロナル
			35	胴	日数腹当	薄金腹巻
5層	❷	Long-Armed Chariot	25	両手	フォボスガントレ	アレスガントレット
			25	頭	フレイマスク	スカディバイザー
			25	胴	フレイジャーキン	スカディクウィリ
			25	両足	月数脛当	薄金脛当
			25	両脚	エアブレー	マルドゥクシャルワ
			25	両手	バーブカフス	モリガンカフス

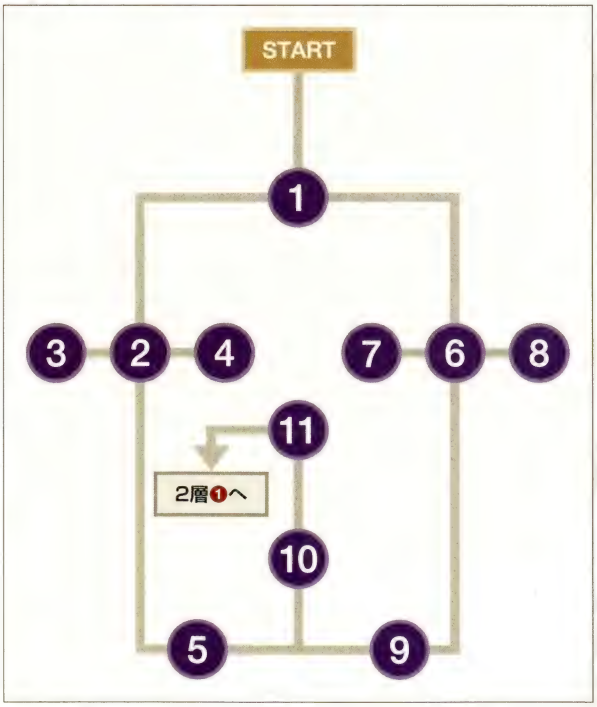
第1層

❶から東か西にあるいずれかの扉を開けて進み、ワープ装置がある⓫をめざす。西へ進んだ場合は❺から❿へ向かう扉が閉ざされている。これは❺に最初から出現している敵を全滅させると開く。同時にNMも出現出現するので、これも倒しておこう。❺には6体の敵がいて1体を釣るとすべて襲ってくるが、❶方面に逃げればターゲットを切れる。

東の扉を開けた場合はワープ装置まで特に問題なく進めるため、時間を短縮したいときに利用しよう。なお、❿には大量の"(不明)"シャドウ族(暗碧海)がいて、「スニーク」をかけていてもこちらに向かってくる。ただし、生命感知されたりアビリティを使わなければ襲ってこないのだ。



◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Ashu Talif Crew	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)(モンク)	❶⓫以外	全種ランダム ※1
Ashu Talif Crew	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)(赤魔道士)	❶⓫以外	全種ランダム ※1
Ashu Talif Crew	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)(狩人)	❶⓫以外	全種ランダム ※1
Ashu Talif Crew	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)(コルセア)	❶⓫以外	全種ランダム ※1
Hammerblow Majanun	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)(モンク)	❺ ※2	–

※1 ❺❾に出現する敵はHP、MP、武器、遠隔、防具の一部、アビ、サポ、魔法、STR、VITなどを固定で落とす
※2 ❺にいる6体の"(不明)"シャドウ族(暗碧海)を倒すと出現する

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

第2層

第2層では❻、❽、❾、⓬にあるワープ装置のいずれかしか利用できない。これは❷の東西にある扉と、その先の❸と❹にある南北の扉が、片方を開けるともう一方が開かなくなるためだ。進むルートは、この層と次の層で狙うNMで決めよう。また、❺と⓬はワープ装置へと続く扉がロックされている。いずれも扉を開けるには、最初から出現しているインプ族を倒せばOK。❺でインプ族を倒すとDekkaが、⓬では"(不明)"シャドウ族(暗碧海)を全滅させるとPowderkeg Yanadahnが出現する。

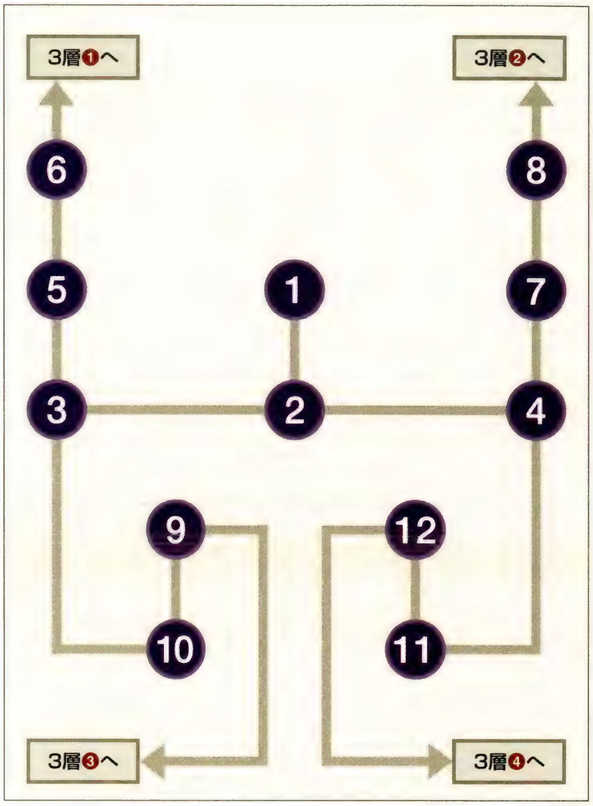


◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Ashu Talif Crew	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)(モンク)	❼❿⓫	全種ランダム
Ashu Talif Crew	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)(赤魔道士)	❼❿⓫	全種ランダム
Ashu Talif Crew	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)(狩人)	❼❿⓫	全種ランダム
Ashu Talif Crew	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)(コルセア)	❼❿⓫	全種ランダム
Deadpan Devilet	インプ族	❺	HP、武器、アビ、サポ
Dekka	インプ族	❺ ※1	−
Devilet	インプ族	⓫	HP、MP、武器、魔法、アビ、サポ、STR
Gekka	インプ族	❺Socket ※1	トレードした種類のインビュードアイテム
Heraldic Imp	インプ族	❼❿	HP、MP、武器、魔法、アビ、サポ、STR
Powderkeg Yanadahn	"(不明)"シャドウ族(暗碧海)(赤魔道士)	⓫ ※2	−

※1 ❺にいるインプ族をすべて倒すと出現　※2 ⓫にいる"(不明)"シャドウ族(暗碧海)をすべて倒すと出現

◆簡易マップ



第3層

❶、❷、❸、❹のいずれかから、❾か⓫にあるワープ装置をめざそう。ワープ装置はスタート地点が❸と❹の場合は問題なく使用できるが、❶と❷の場合は❺にいるインプ族のDeviletを倒す必要があるのだ。この敵は高速で移動し戦闘中に逃げ出すことがあるので、そうなったら敵対行動をとって捕まえよう。

また、⓫へ続く扉もロックされている。これは❿に4体いるランパート族のうち、当たりの1体を倒せば開けられる。当たりは敵対行動をとっても動かない1体で、どれになるかは毎回ランダム。

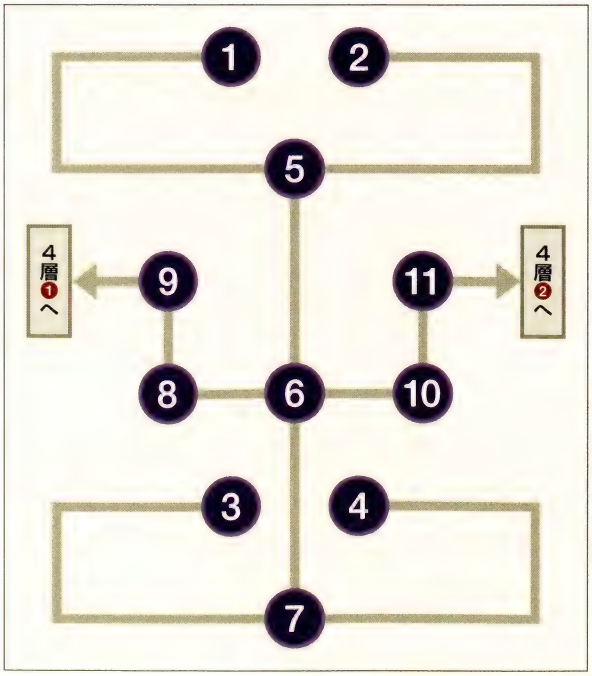


◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Archaic Gear	ギア族	❺❼❽❿	全種ランダム
Archaic Gears	ギア族	❼❽❿	全種ランダム
Archaic Rampart	ランパート族	❼❽❿	全種ランダム
Haunt	ゴースト族	❼❽❿ ※1	−
Garm	屍犬族	❼❽❿ ※1	−
Guard Skeleton	スケルトン族(戦士)	❼❽❿ ※1	−
Doom Mage	スケルトン族(魔道士)	❼❽❿ ※1	−
Devilet	インプ族	❺	遠隔、防具
Don Poroggo	ポロッゴ族	❺Slot ※2	−
Gyroscopic Gear	ギア族	❺	−
Gyroscopic Gears	ギア族	❿	−

※1 Archaic Rampartの特殊技「来訪」で召喚　※2 Deviletを倒すとSlotが出現

◆簡易マップ



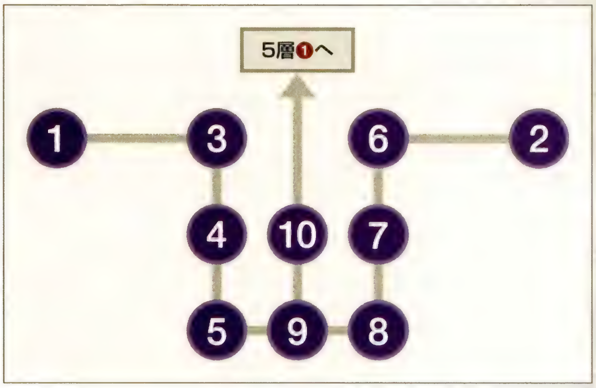
第4層

第3層からワープした場所によって、スタート地点は❶か❷のいずれかになる。どちらも次の層に進むには❿へ移動すればOKだ。ただし❷から進む場合は、❾へ続く扉が閉ざされている。これを開けるには❼にいるチャリオット族を倒せばいい。また、❷のルートでは連なった6体のギア族が、❷の手前から❽のあいだを行ったり来たりしている。1体を釣るとすべて襲ってくるので、「スリプル」などで眠らせて1体ずつ倒そう。



ちなみに、❼にいる4体のランパート族と「来訪」で召喚される敵をすべて倒すと、アダマンタス族のNMと戦う条件を満たすことができる。

◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)	出現場所	インビュードアイテム
Archaic Gear	ギア族	❸❺❻❼❽ ※1	全種ランダム
Archaic Gears	ギア族	❸❺❼	全種ランダム
Archaic Chariot	チャリオット族	❹❼	—
Archaic Rampart	ランパート族	❹❼	全種ランダム
Night Eft	エフト族	❹❼ ※2	全種ランダム
Sand Lizard	トカゲ族	❹❼ ※2	全種ランダム
Deinonychus	ラプトル族	❹❼ ※2	全種ランダム
Citadel Chelonian	アダマンタス族	❼ ※3	—

※1 ❻❼❽のArchaic Gearは6体が連なっており、それらの区間内を往復している
※2 Archaic Rampartの特殊技「来訪」で召喚
※3 ❼のランパート族をすべて倒すとあらたなランパート族が出現し、その敵が現れてから約30秒後に出現

TIPS Citadel Chelonian戦

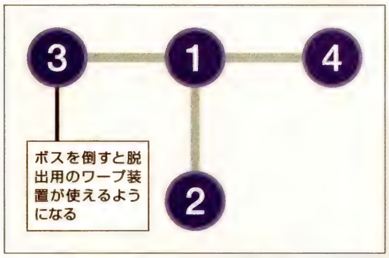
❼で4体のランパート族を倒すと、あらたなランパート族が1体出現する。その1体が約30秒後にアダマンタス族のCitadel Chelonianを呼び出す。このNMはほかの敵とリンクこそしないが、ギア族が❼にいる場合は魔法感知されないよう遠隔攻撃で釣るのが安全だ。そして安全な場所まで連れてきたら戦闘開始。なお、このNMを倒すと「日数腹当」や「ネヴァンクラウン」を落とすことがある。

第5層

第5層に出現するチャリオット族(以下、ボス)は、固有技の「ブレインジャック」でこちらを魅了してくる。しかも連続で4～6回ほど使用するのだ。魅了されると味方を攻撃するだけでなく、スリップダメージを受けつづけるので、できるだけ回避していこう。

「ブレインジャック」対策として、メンバー全員でD値の低い武器に持ち替えるマクロを作成しよう。そして技の発動を確認したら、全員がすばやく弱い武器に持ち替えるのだ。また、この固有技は敵対心の高いPCがいる方向を向いてから使うという特徴がある。オススメ立ち位置1のようにボスの側面から攻撃していれば、ボスの向きで「ブレインジャック」を使うかどうか見極められるのだ。なお、「ブレインジャック」は射程距離が短い。狙われているPCが射程外にいるとほかの特殊技を使うので、逃げ回って魅了されないようにしよう。

◆簡易マップ



◆出現する敵

敵名	種族(ジョブ)
Long-Armed Chariot	チャリオット族

◆戦利品

- フォボスガントレ
- フレイジャーキン
- エアブレー
- フレイマスク
- 月数腰当
- バーブカフス

この技に注意!

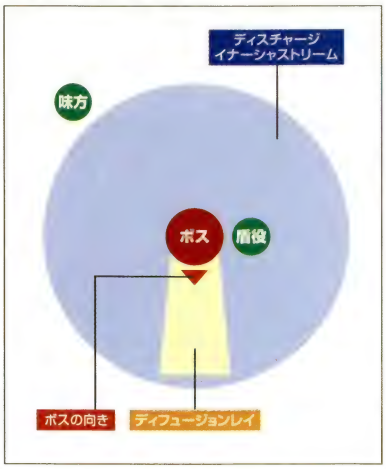
ブレインジャック(固有技)
単体:スリップダメージ、魅了(一度に複数回使用する)

ディスチャージ
敵中心範囲:ダメージ、麻痺

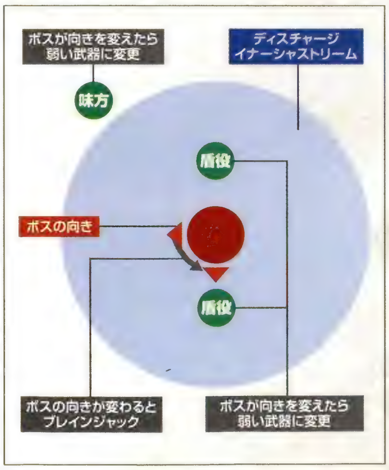
イナーシャストリーム
敵中心範囲:ダメージ、バインド

ディフュージョンレイ
前方範囲:ダメージ

◆オススメ立ち位置1



◆オススメ立ち位置2



EINHERJAR

エインヘリヤル

ハザルム試験場に突入して敵を倒し、「闇血のアンプル」を奪うのがエインヘリヤルだ。ランダムに出現する大量の敵を全滅させることができれば、さまざまなアイテムをゲットできる可能性がある。

エインヘリヤルに参加しよう

エインヘリヤルは最大36人まで参加可能なBFのこと。突入するには「煙の出ているランプ」が1つ必要となる。これをBFの入口にトレードすると「灯されたランプ」になり、さらにアイテムとして使うことで複製できるのだ。そして、「灯されたランプ」を入口にトレードするとBFに突入できる。制限時間はトレードしたときから地球時間で30分。



◀「灯されたランプ」は、各パーティのリーダーに渡して、そこから複製してもらうと効率よく配れる。

◆エインヘリヤルの参加条件

- 「アトルガンの秘宝」の拡張コンテンツを登録していること
- 参加人数が6名〜36名
- 参加するジョブがレベル60以上
- 前回の侵入から地球時間で3日以上経過していること

◆エインヘリヤルの特徴

- ほかのアライアンスが占有しているエリアには侵入できない
- エリアを占有できる時間は「煙の出ているランプ」をトレードしてから地球時間で30分
- 出現する敵はランダムで決まる

◆エインヘリヤルに突入するまでの流れ

ナシュモH−7にいるKilushaから「煙の出ているランプ」を18万ギルで購入

▼

「煙の出ているランプ」をハザルム試験場にあるEntry Gateにトレード

▼

行き先のエリアを選択

▼

入手した「灯されたランプ」を使って数を増やし、参加者全員に配布

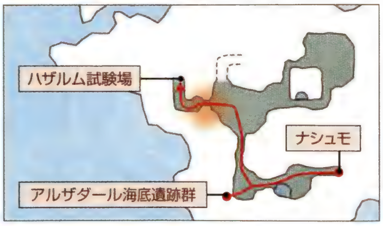
▼

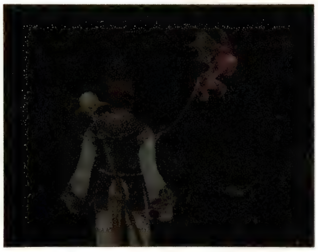
各自「灯されたランプ」をEntry Gateにトレードしてエリアに侵入

ハザルム試験場までの道のり

ハザルム試験場への入口があるカダーバの浮沼(MAP①)には、ナシュモG−7やアルザダール海底遺跡群(MAP⑥)K−9から行ける。そこまでのルートは、アトルガン白門から機船に乗るか、ドゥブッカ島監視哨からアルザダール海底遺跡群を経由するのがオススメ。また、アトルガン白門からナシュモまで「タイダルタリスマン」でワープするのもいい。

◆ハザルム試験場へのルート





◀ハザルム試験場の入口付近にはチゴー族やインプ族が出現するので、移動するときは注意しよう。

TIPS 薬品を準備しておこう

エインヘリヤルに出現する敵はランダムに決まるため、さまざまな種族の敵が出現する可能性がある。なかには「スリプガ」などの範囲睡眠を使用したり、特殊技で呪い状態にする敵が出現することもあるため、それらの治療手段である「毒薬」や「聖水」などの薬品を用意しておくといい。右に用意しておきたいアイテムを列挙したので、ハザルム試験場に行く前にチェックしておこう。

◆用意しておきたいアイテム

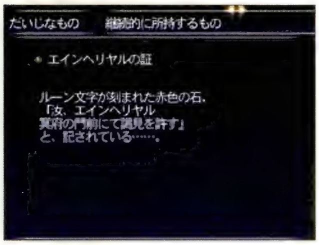
- 毒薬
- やまびこ薬
- 聖水
- リレイズ効果のあるアイテム



◀「毒薬」は、PCを眠らせてくる敵が出現しているのを確認してから使おう。

エインヘリヤルの仕組み

エインヘリヤルは第Ⅰ〜第Ⅲの3つのウィングと、ヴァルグリンドの4つで構成されている。各ウイングにはそれぞれ3つのエリアがあり、クリアすることでエリア名のついた「○○の羽(だいじなもの)」(以下、羽と省略)というアイテムが手に入る。第Ⅰウィングにあるエリアはどこからでも突入可能だが、それ以降のエリアに突入するためには右に記載したような条件をクリアする必要がある。各ウィングを回って羽を集め、オーディンへの挑戦権を獲得しよう。なお、ヴァルグリンドに突入した時点で所持している羽はすべて消滅する。



◀3つのウィングにある9つのエリアをクリアすると、「エインヘリヤルの証(だいじなもの)」が手に入る。

◆ヴァルグリンドに挑戦する流れ

第Ⅰウィング		
ロスヴァイセの間	グリムゲルデの間	ジークルーネの間

▼

第Ⅱウィング		
ヘルムヴィーゲの間	シュヴェルトライテの間	ヴァルトラウテの間

▼

第Ⅲウィング		
オルトリンデの間	ゲルヒルデの間	ブリュンヒルデの間

▼

ヴァルグリンド
オーディンの間

◆第Ⅱウィングの侵入条件

「煙の出ているランプ」をトレードする人のみ
- 第Ⅰウィングのすべてのエリアの羽もしくは「エインヘリヤルの証(だいじなもの)」を所持

◆第Ⅲウィングの侵入条件

「煙の出ているランプ」をトレードする人のみ
- 第Ⅱウィングのすべてのエリアの羽もしくは「エインヘリヤルの証(だいじなもの)」を所持

◆オーディンの間の侵入条件

「煙の出ているランプ」をトレードする人
- 9つすべてのエリアの羽を所持

「煙の出ているランプ」をトレードする人
- 第Ⅰウィングのいずれかのエリアの羽を所持
- 第Ⅱウィングのいずれかのエリアの羽を所持
- 第Ⅲウィングのいずれかのエリアの羽を所持

エインヘリヤルでの戦闘

エインヘリヤルの各ウィングでは、多数の敵に加えて強力な冥府の門番が出現する。その組み合わせは毎回ランダムなので、参加メンバーは前衛・後衛のバランスがいい編成にしておこう。また、出現する敵はアクティブ、かつ同種族はリンクするので、少しずつ釣って倒していくのがポイントだ。



◀冥府の門番がいないときは、敵全滅時に追加の敵が現れるので注意しよう。

◆エインヘリヤルに出現する敵の特徴

- 出現する敵は多数の敵+冥府の門番(ボス)
- 出現する敵はすべてアクティブかつ同種族の敵はリンクする
- 同じ敵でもHPが少ない敵と多い敵の2タイプが存在する

◆基本的な戦闘の流れ

エリアに侵入
↓
冥府の門番が出現している?
- YES → 冥府の門番を含むすべての敵を倒せばステージクリア
- NO → すべての敵を倒すとあたらしい敵が出現 →(冥府の門番が出現している?へ戻る)

TIPS 途中で出現する謎のモンスター

各ウィングでの戦闘中には、右表に示した4体の敵のうち、いずれか1体が出現する。これらの敵はしばらくすると消滅してしまうので、出現したのを確認したらすぐに倒しておくのが得策だ。特に赤色の死鳥族撃破後に出現する箱には、多数の有用なテンポラリアイテムが入っているので、必ず倒しておきたいところ。そのほかの敵も倒して損はないので、見つけたら早めに撃破しよう。

◆エインヘリヤルに出現する特殊な敵

名称	種族	効果
Huginn	死鳥族(赤)	撃破すると箱が出現
Muninn	死鳥族(黒)	撃破すると敵戦力が減少
Saehrimnir	剣虎族	逃してしまうと敵戦力が増加
Heithrun	"カラクール"大羊族	撃破するとクリア時の報酬が増加



◀箱にはさまざまな種類のテンポラリアイテムが入っている。これで戦いを有利に進めよう。

エインヘリヤルの戦利品

エインヘリヤルの各ウィングでは、すべての敵を倒すと宝箱が出現する。この宝箱の中には、出現した冥府の門番に対応したアイテムや「ゴールドインゴット」などの金属材に加え、各種免罪符が出現する可能性があるのだ。

また、エリアから脱出するときには参加者全員に「闇血のアンプル(以下、アンプル)」が与えられる。ヴァルグリンド以外では、ランプを捨てて途中で退出しても、それまでに倒した敵の数に応じたアンプルを入手可能。なお、ヴァルグリンドでは宝箱は出現せず、オーディン撃破時に戦利品を得られる。

◆エインヘリヤルで入手できる戦利品の種類

闇血のアンプル

◆エインヘリヤルでの最大入手アンプル量

ウィング	アンプル量
第Ⅰウィング	960
第Ⅱウィング	1440
第Ⅲウィング	1960
ヴァルグリンド	2880

「闇血のアンプル」はウィングが進むごとに最大入手量が増える仕組みで、ヴァルグリンドでもっとも多く入手可能。アンプル集めが、エインヘリヤルに参加する目的の1つとなっている。

各種免罪符

これまで特定のNMからしか入手できなかった免罪符を得られる可能性がある。その種類は多岐に渡っており、ここでしか入手できない免罪符もいくつか用意されているのだ。

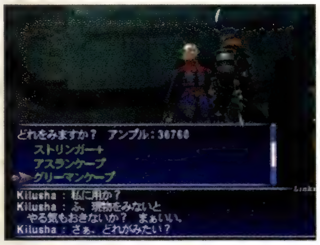
その他素材

ヴァルグリンド以外の各ウィングでは、さまざまな素材を入手することができる。なかには競売所で高値で取り引きされている「アルザビウーツ鋼」が入っていることもあるのだ。

「闇血のアンプル」をアイテムと交換しよう

エインヘリヤルで獲得したアンプルと交換できるアイテムは、すべてナシュモH−7にいるKilushaから入手可能だ。交換に必要なアンプル量は5000アンプル、15000アンプル、100000アンプルの3種類。5000アンプルで入手できるのは、エインヘリヤルのみで入手できる免罪符で解除する呪物の合成素材だ。15000アンプルではすべて装備品となっており、特殊な性能をもつものが多い。

ちなみに、100000アンプルで入手できる「バルラーンの眼帯」は特殊で、ナイズル島踏査指令で入手できる特定の武器の性能を上げるためのクエスト「任務、任務……また任務！」の進行に必要なアイテムなのだ。



◀現在所持しているアンプル量は、交換アイテムが一覧表示されている画面で確認することができる。

◆「闇血のアンプル」と交換できるアイテム

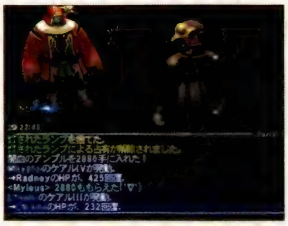
必要アンプル	名称	備考
5000	ラバーキャップ	弾力性に富む素材で作られたインナーキャップ
	ラバーハーネス	弾力性に富む素材で作られたインナーハーネス
	ラバーグローブ	弾力性に富む素材で作られたインナーグローブ
	ラバーショウス	弾力性に富む素材で作られたインナーショウス
	ラバーソール	弾力性に富む素材で作られたインナーソール
	冥覧の鎖	冥界の金属を溶かし込んで作られた鎖
	冥護の鎖	冥界の金属を溶かし込んで作られた鎖
	冥感の鎖	冥界の金属を溶かし込んで作られた鎖
	冥応の鎖	冥界の金属を溶かし込んで作られた鎖
	冥助の鎖	冥界の金属を溶かし込んで作られた鎖
15000	ストリンガー+ RE	ストリンガーの操作性改良型 従来のものよりダイレクトに指定を伝達できる Lv71～ か
	アスランケープ RE	背 防7 HP−20 MP+20 MND+5 CHR−5 Lv70～ 白黒赤吟召青か学
	グリーマンケープ RE	背 防7 HP+20 MP−20 VIT−5 INT+5 Lv70～ 白黒赤吟召青か学
	リッターゴルゲット RE	首 防8 HP+25 回避+5 敵対心+3 Lv70～ 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊
	倶毘羅の数珠 RE	首 防5 STR+4 DEX+4 被ダメージ+5% Lv70～ 戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊
	モルガナチョーカー RE	首 STR−2 DEX−2 MND+5 40HPをMPに変換 Lv70～ All Jobs
	バッカニアベルト RE	腰 防4 STR+4 飛命+7 敵対心−4 Lv75～ All Jobs
	イオタリング RE	指 DEX+3 VIT+3 AGI+3 命中+3 Lv75～ All Jobs
	オメガリング RE	指 INT+3 MND+3 CHR+3 魔法命中率+3 Lv75～ All Jobs
	デルタピアス RE	耳 DEX+2 CHR+2 敵対心−3 Lv75～ All Jobs
100000	バルラーンの眼帯 RE	英雄バルラーンがつけていたと伝えられる眼帯アトルガン皇国では聖遺物とされる

TIPS 入手できるアンプル量の計算法

突入したエリアから脱出するときに入手できるアンプルの量は、それまでに倒した敵に応じて決まっている。基本的に冥府の門番の撃破に成功したかどうかは入手できるアンプル量に影響を及ぼすことはなく、たとえ敵を全滅させることに失敗してもアンプルは入手可能なのだ。また、敵1体ごとに入手できるアンプルの量は、右表のように決まっているので、なるべく多くの敵を倒すようにしたい。

◆敵1体ごとに入手できるアンプル量

HP量	編成	アンプル量
通常タイプ	6	80
	12	40
増量タイプ	6	160
	12	80



◀ヴァルグリンドだけは入手アンプル量が決まっており、オーディン撃破時のみ入手可能だ。

各ウィングクリア時には免罪符が入手できる可能性あり

エインヘリヤルのどのエリアをクリアした場合でも、免罪符が入手できる可能性があるが、第Ⅰ～Ⅲウィングクリア時に出現する宝箱から出ることはほとんどない。しかし、ヴァルグリンドをクリアした場合は必ず免罪符が入手できるのだ。ちなみに、前衛ジョブ向けの「英霊の免罪符」と、後衛ジョブ向けの「冥王の免罪符」の2種類は、ここでしか入手できない。



◀各種免罪符を使った呪物の解呪は、北サンドリアL-6のAlphollon C Meriardが行ってくれる。

TIPS 免罪符の種類

エインヘリヤルで入手できる免罪符はすべての種類が出るわけではなく、Fafnir、Nidhogg、Aspidochelone、King Behemothが落とす免罪符のみ入手できる可能性がある。トゥー・リア地方に出現するKirinなどのNMが落とす免罪符は、入手できないので注意すること。

◆入手できる可能性がある免罪符と対応するアイテム

免罪符	対応するアイテム	合成スキル	クリスタル	素材	完成品
海王の免罪符：頭	呪われた帽子	骨細工師範	土	エンゼルスキン+ダークキャップ	ヘカトンキャップ
海王の免罪符：両脚	呪われた腰衣	骨細工師範／革細工名取	土	絹布+黒虎のなめし革+エンゼルスキン	ヘカトンサブリガ
武王の免罪符：胴	呪われた板金胸	彫金師範／錬金術目録	炎	プラチナインゴット+オリハルコン+プラチナ板+プラチナの鎖+サーメットチップス×3+ダークキュイラス	ケーニヒキューラス
武王の免罪符：両脚	呪われた板金股当	彫金師範／錬金術名取	炎	プラチナインゴット+プラチナ板+サーメットチップス+ダーククウィス	ケーニヒディヒリン
武王の免罪符：両足	呪われた板金靴	彫金師範／錬金術名取	炎	プラチナインゴット×2+サーメットチップス×2+ダークサバトン	ケーニヒシュー
地霊の免罪符：胴	呪われた鎖帷子	鍛冶師範／裁縫名取／彫金徒弟	土	ブラスインゴット+アダマン板+アダマンの鎖+大羊のなめし革+金糸+虹布+南洋真珠+ホーバーク	アダマンホーバーク
地霊の免罪符：両手	呪われた鎖篭手	鍛冶師範／彫金徒弟	土	ブラスインゴット+アダマン板+シックマフラ	アダマンマフラ
地霊の免罪符：両脚	呪われた鎖股当	鍛冶師範／革細工名取	土	ダークの鎖+アダマンの鎖+亜麻布+黒虎のなめし革×2	アダマンブリーチズ
神木の免罪符：両足	呪われた篠脛当	木工師範	風	にかわ+神木材+漆+脛当	修羅篠脛当
海霊の免罪符：胴	呪われた外套	裁縫師範／革細工目録	土	金糸+セイレーンマクラメ+ビロード×2+虹布+ゴールドの鎖+雄羊のなめし革+ベヒーモスのなめし革	ダルマティカ
海霊の免罪符：両手	呪われた手袋	裁縫師範	土	金糸+毛織物+虹布+サルタ綿花+セイレーンの髪	ゼニスミトン
海霊の免罪符：両足	呪われた靴	革細工師範／裁縫目録	土	金糸+ビロード+虹布+有翼獅子のなめし革+セイレーンマクラメ	ゼニスパンプス
真龍の免罪符：頭	呪われた面具	錬金術師範	闇	反魂樹の根+龍の血+ドラゴンマスク	クリムゾンマスク
真龍の免罪符：胴	呪われた鱗帷子	錬金術師範	闇	反魂樹の根+龍の血×2+ドラゴンメイル	クリムゾンスケイル
英霊の免罪符：頭	呪われた黒鉄冑	鍛冶師範／彫金目録	炎	カッパーインゴット+オリハルコン板+カラクールのなめし革+ダークアダマン板+シンチレーター+ラバーキャップ	シャドウヘルム
英霊の免罪符：胴	呪われた黒鉄胸甲	鍛冶師範／彫金目録／革細工目録	炎	オリハルコン板×2+ダークアダマン板×2+ケルベロスなめし革×2+シンチレーター+ラバーハーネス	シャドウプレート
英霊の免罪符：両手	呪われた黒鉄篭手	鍛冶師範／彫金目録	炎	オリハルコン板+ダークアダマン板+シンチレーター+ラバーグローブ+レザーグローブ×2	シャドウガントレ
英霊の免罪符：両脚	呪われた黒鉄股当	鍛冶師範／彫金目録	炎	オリハルコン板+ダークアダマン板+マーリドのなめし革+シンチレーター+ラバーショウス	シャドウクイシュ
英霊の免罪符：両足	呪われた黒鉄靴	鍛冶師範／彫金目録	炎	オリハルコン板+ダークアダマン板×2+マーリドのなめし革×2+シンチレーター+ラバーソール	シャドウサバトン
冥王の免罪符：頭	呪われたとんがり帽	裁縫師範／彫金名取／革細工名取	土	ビロード×2+黒虎のなめし革+マーリドのなめし革+アトルガン絹布+冥覧の鎖+白金糸	シャドウハット
冥王の免罪符：胴	呪われた外衣	裁縫師範／彫金目録／革細工名取	土	ビロード×3+マーリドのなめし革+アトルガン絹布×2+冥護の鎖+白金糸	シャドウコート
冥王の免罪符：両手	呪われた袖飾り	裁縫師範／彫金目録／革細工下級職人	土	エンジェルストーン×2+ビロード+カラクールなめし革+アトルガン絹布+冥感の鎖+白金糸	シャドウカフス
冥王の免罪符：両脚	呪われた裙子	裁縫師範／彫金名取／革細工下級職人	土	ビロード×2+マーリドのなめし革+アトルガン絹布×2+冥応の鎖+白金糸	シャドウトルーズ
冥王の免罪符：両足	呪われた革靴	革細工師範／裁縫目録／彫金名取	土	ビロード+不死の皮+マーリドなめし革×2+冥助の鎖+白金糸	シャドウクロッグ

◆解呪後の装備品の性能

部位	Lv	名称	性能
頭	73	ヘカトンキャップⓇⒺ	防33 HP+12 STR+11 DEX+5 スロウ+9 戦シナ暗獣吟竜
両脚	73	ヘカトンサブリガⓇⒺ	防42 HP+15 DEX+8 攻+20 スロウ+12 戦シナ暗獣吟竜
胴	73	ケーニヒキューラスⓇⒺ	防65 HP+60 STR-10 DEX-10 VIT+20 CHR+20 戦ナ
両脚	73	ケーニヒディヒリンⓇⒺ	防45 HP+40 STR-5 DEX-5 VIT+10 CHR+10 回避+10 戦ナ
両足	73	ケーニヒシューⓇⒺ	防25 HP+20 STR-5 DEX-5 VIT+10 CHR+10 レジストパライズ効果アップ 戦ナ
胴	73	アダマンホーバークⓇⒺ	防53 STR+10 DEX+10 命中+15 攻+15 回避-10 戦暗獣
両手	73	アダマンマフラⓇⒺ	防22 INT-10 命中+4 攻+10 回避-4 戦暗獣
両脚	73	アダマンブリーチズⓇⒺ	防37 MP-20 VIT-10 命中+6 攻+6 回避-6 戦暗獣
両足	73	修羅篠脛当ⓇⒺ	防16 HP-20 命中+4 レジストグラビティ効果アップ モ侍忍
胴	73	ダルマティカⓇⒺ	防45魔法防御力アップ+5 リフレシュ レジストサイレス効果アップ 50HPをMPに変換 白黒赤吟召
両手	73	ゼニスミトンⓇⒺ	防23 魔法攻撃力アップ+5 50HPをMPに変換 白黒赤吟召
両足	73	ゼニスパンプスⓇⒺ	防20 INT+2 CHR+2 50HPをMPに変換 白黒赤吟召
頭	73	クリムゾンマスクⓇⒺ	防34 HP+20 MP+20 弱体魔法スキル+10 リジェネ 赤ナ暗狩竜青コ
胴	73	クリムゾンスケイルⓇⒺ	防52 HP+40 MP+40 INT+10 MND+10 被ブレスダメージ-10% 赤ナ暗狩竜青コ

部位	Lv	名称	性能
頭	75	シャドウヘルムⓇⒺ	防35 HP+15 MP+15 DEX+4 命中+2 攻+9 戦ナ暗
胴	75	シャドウプレートⓇⒺ	防55 STR+10 DEX-3 VIT+10 AGI-3 INT-3 MND-3 CHR-3 命中+5 攻+25 リジェネ 戦ナ暗
両手	75	シャドウガントレⓇⒺ	防23 HP+18 MP+18 CHR+4 命中+3 攻+5 戦ナ暗
両脚	75	シャドウクイシュⓇⒺ	防40 HP+25 MP+25 INT+4 MND+4 命中+5 攻+9 戦ナ暗
両足	75	シャドウサバトンⓇⒺ	防20 HP+15 MP+15 AGI+4 命中+1 攻+8 戦ナ暗
頭	75	シャドウハットⓇⒺ	防18 MP+35 魔法命中率+5 敵対心-3 被物理ダメージ+3% 白黒赤吟召
胴	75	シャドウコートⓇⒺ	防38 魔法命中率+10 敵対心-4 被物理ダメージ+6% 被魔法ダメージ-3% 白黒赤吟召
両手	75	シャドウカフスⓇⒺ	防14 INT+5 魔法命中率+3 敵対心-1 被物理ダメージ+2% 白黒赤吟召
両脚	75	シャドウトルーズⓇⒺ	防28 魔法攻撃力アップ+4 魔法命中率+4 敵対心-2 被ダメージ+4% 白黒赤吟召
両足	75	シャドウクロッグⓇⒺ	防11 MND+5 CHR+5 魔法命中率+2 敵対心-2 被物理ダメージ+1% 白黒赤吟召

オーディン撃破時のみ手に入る特殊な装備品

ヴァルグリンドで冒険者を待ち受けるオーディンは、撃破したときに右に記載した4種類の装備品を落とすことがある。ほかのエリアでは見ることのできないこれらの装備品はどれも特殊な性能をもっており、入手する価値のある一品となっているのだ。

◆オーディン戦で入手できる装備品

部位	Lv	名称	性能
両手槍	75	バルキリーフォークⓇⒺ	D95 隔492 ダブルアタック+3% ストアTP+3 竜
片手剣	75	ホフドⓇⒺ	D42 隔236 HP+3% MND+5 CHR+5 追加効果：HPもしくはMP吸収 戦暗青
頭	75	ヴァルハラヘルムⓇⒺ	防40 HP+30 VIT+4 被ダメージ-5% スロウ+5% 戦ナ暗
胴	75	ヴァルハラブレストⓇⒺ	防60 HP+50 被ダメージ-5% 敵対心+4 スロウ+5% 戦ナ暗

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

第Iウィング

最大アンプル数	960	エリア	ロスヴァイセの間 グリムゲルデの間 ジークルーネの間
出現する敵の種類	1～2		

まずは小手調べ

エインヘリヤルのなかではもっとも難易度が低い第Ｉウィングでは、最初から通常の敵と冥府の門番が出現している。そのため、突入時から現れている敵をすべて倒せばクリアとなるのだ。ここが安定してクリアできるようにならないと、この先のウィングクリアは難しい。最初は何度もここに挑戦してエインヘリヤルに慣れるのがオススメ。出現する可能性のある敵でやっかいなのは、下記で紹介するチゴー族のほかに、闇属性のスリプル系が効きにくいスケルトン族やゴースト族などがいる。眠らせるときは「リポーズ」や「ライトショット」などの光属性の魔法やアビリティを使おう。

要注意モンスター

Chigoe

攻撃間隔が早く、攻撃力もそれなりに高い相手。通常のチゴー族とは異なり、範囲攻撃やクリティカルなどで一撃で倒すことができない。HPはほかの敵に比べて少ないので、攻撃を集中してできるだけ早めに倒そう。回避が高いので、「マドリガル」などで命中を強化しつつ戦うことも重要だ。

◆出現する可能性のあるおもな敵

名称	種族	数	光属性睡眠	闇属性睡眠
Bugard-X	ブガード族	6	○	○
Chigoe	チゴー族	12	○	○
Craven Einherjar	ゴースト族	12	○	△
Dark Elemental	エレメンタル族	12	○	×
Einherjar Eater	ワーム族	12	○	○
Hazhalm Bat	コウモリ族(1匹)	12	○	△
Hazhalm Bats	コウモリ族(3匹)	12	○	△
Hyndla	屍犬族	12	○	×
Infected Wamoura	ワモーラ族(成虫)	6	○	○
Logi	ボム族	12	×	×
Nickur	ドゥーム族	6	○	×
Rotting Huskarl	スケルトン族(戦士)	12	○	×
Rotting Huskarl	スケルトン族(魔道士)	12	○	×
Sjokrakjen	頭足族	12	○	○

◆出現する可能性のある冥府の門番

Hakenmann

種族：オロボン族

使用する特殊技

技名	対象	効果
おくび	範囲	静寂、悪疫
セイズミックテール	範囲	物理攻撃
ナッシュ	単体	HP半減
ヒプニックランプ	範囲	睡眠(視線判定)
潮泡	前方範囲	魔法攻撃、スロウ

範囲攻撃の特殊技、「セイズミックテール」が非常に強力。「空蝉の術」で回避可能なので、前衛はできるだけ幻影の数を多めに維持しておくこと。また、特殊技を連続で使ってくることもあるので、「スタン」を使ってなるべく発動させないようにするといいだろう。

Hildesvini

種族：マーリド族

使用する特殊技

技名	対象	効果
オンラッシュ	単体	物理攻撃
牙門	敵自身	防御力アップ
吸引	単体	強化効果吸収
轟足	単体	物理攻撃
薙花	前方範囲	物理攻撃
プロバシスシャワー	敵自身	HP回復

戦闘中、何度もチゴー族を呼び出すので、黒魔道士のガ系魔法などの範囲攻撃魔法を多用して一掃してしまうのがオススメ。後半使ってくるようになる「プロバシスシャワー」は、確実に「スタン」で止めておきたい。

Himinrjot

種族：バッファロー族

使用する特殊技

技名	対象	効果
ビッグホーン	単体	物理攻撃
ラピッドダンス	敵自身	回避率アップ
ランパントナウ	単体	物理攻撃、麻痺
ロウイン	範囲	悪疫

それほど強力な特殊技は使ってこないが、通常攻撃にノックバック効果があるので注意。できるだけ壁際で戦うなどして、ノックバックの効果を緩和しながら戦うのがオススメだ。また、敵から離れたところにいるPCをターゲットに選ぶ傾向があるので、全員が1カ所に固まって攻撃すると戦いやすくなる。

Hraesvelg

種族：マンティコア族

使用する特殊技

技名	対象	効果
火炎の息	前方範囲	魔法攻撃
大砂塵	単体	魔法攻撃、暗闇
大旋風	単体	魔法攻撃、チョーク
テールスイング	単体	物理攻撃、バインド
テールスマッシュ	単体	物理攻撃
デッドリーホールド	単体	物理攻撃
リドル	範囲	MPmaxダウン

ランダムにターゲットを変えることがあるのが最大の特徴。前衛だけでなく後衛も攻撃に備えておこう。特殊技の「リドル」で大きくMPmaxを下げられるので注意したい。

Morbol Emperor

種族：モルボル族

使用する特殊技

技名	対象	効果
甘い息	範囲	魔法攻撃、睡眠
ヴァンピリックルート	単体	HP吸収、全強化効果吸収
臭い息	前方範囲	魔法攻撃、各種状態異常
くしざし	単体	物理攻撃、麻痺

モルボル族の代表的な特殊技といえる「臭い息」で、さまざまな状態異常になってしまうのがやっかいなところ。静寂や麻痺の効果から優先して治していこう。また、「甘い息」による睡眠効果の範囲が非常に広い。ある程度離れていても受けることもあるので、前衛後衛の両方とも「毒薬」を使っておくといいだろう。

Nihhus

種族：ウィヴル族

使用する特殊技

技名	対象	効果
グラニットスキン	敵自身	前方からの物理攻撃を無効化
クリップリングスラム	範囲	物理攻撃、麻痺、ノックバック
クロッパー	前方範囲	物理攻撃、ノックバック
デモララインジングロア	範囲	攻撃力ダウン
バッターホーン	前方範囲	物理攻撃
ボイリングフラッド	敵自身	ヘイスト、バーサク

「グラニットスキン」で前方からの物理攻撃を無効化してくるので、盾役以外は側面から攻撃するのがオススメだ。「クリップリングスラム」の威力が高いので、前衛は事前に「空蝉の術」を使って回避できる状態にしておくこと。

第IIウィング

最大アンプル数	1440	エリア	ヘルムヴィーゲの間 ヴァルトラウテの間 シュヴェルトライテの間
出現する敵の種類	2~3		

徐々に難易度アップ

第Ｉウィングに比べてかなり難易度がアップする第Ⅱウィングでは、最初から冥府の門番が出現していないことがある。その場合は最初から出現している1～2種類の敵を全滅させることで、あらたに1種類の敵と共に冥府の門番が出現するので、敵を全滅させる前に全員壁際に移動し、あらたに出現する敵に襲われないようにしよう。出現する可能性のある敵のなかでは、ウィヴル族やマーリド族など、数は少ないがHPが多めのタイプには注意したい。また、冥府の門番のなかに2体に分裂する敵が出現する。こういうタイプの敵は特殊な倒し方が必要なので、下の解説を参考に撃破しよう。

要注意モンスター

Logi

外見は通常のボム族と同じだが、眠らせられるものと眠らせられないものが混在している。多めに釣ってしまうと対処が難しくなるので、リンクに注意しながら少しずつ釣るのがいいだろう。また、「自爆」やガ系魔法により、広範囲に大ダメージを受けることがあるので、できるだけ「スタン」で止めていきたい。

◆出現する可能性のあるおもな敵

名称	種族	数	光属性睡眠	闇属性睡眠
Battlemite	ダイアマイト族	12	○	○
Einherjar Brei	スライム族	12	○	○
Gardsvor	スパイダー族	12	○	○
Hazhalm Leech	リーチ族	12	○	○
Liquified Einherjar	フラン族	12	○	△
Marid-X	マーリド族	6	○	○
Rotting Huskarl	"ドラウガー"スケルトン族(戦士)	12	○	×
Rotting Huskarl	"ドラウガー"スケルトン族(魔道士)	12	○	×
Utgarth Bat	コウモリ族(1匹)	12	○	△
Utgarth Bats	コウモリ族(3匹)	12	○	△
Utgarth Leech	リーチ族	12	○	○
Waldgeist	ヘクトアイズ族	12	○	×
Winebibber	スライム族	12	○	○
Wivre-X	ウィヴル族	6	○	○

◆出現する可能性のある冥府の門番

Andhrimnir

種族：コース族

使用する特殊技

技名	対象	効果
エンバウトメント	単体	物理攻撃、呪い
サイレンスシール	範囲	静寂
ダンスマカブル	単体	魅了
メメントモーリ	敵自身	魔法攻撃力アップ

戦闘中にワープすることがあり、ワープしたあとは必ず特殊技を使ってくるのが特徴。通常のエリアに出現するコース族と同じく「ダンスマカブル」でPCを魅了することがあるので、魅了されたらすぐに眠らせて対処しよう。また、強力なガ系魔法も使ってくるので、「スタン」でしっかり止めていけば問題なく倒せる相手。

Ariri Samariri

種族：ポロッゴ族

使用する特殊技

技名	対象	効果
天乞い	敵自身	次に使用する魔法が強化
カエルの歌	単体	魅了、トード魔法攻撃
カエルの応援	敵範囲	力アップ
カエルの大合唱	範囲	範囲魅了、トード
マジックハンマー	単体	魔法攻撃、MPを吸収
水風船爆弾	範囲	魔法攻撃、静寂

残りHPが少なくなると使用する、「カエルの大合唱」の範囲魅了攻撃には注意が必要。多くのPCが魅了された場合は、「スリプガ」などで眠らせるといい。そのほか、ガ系魔法を「スタン」で止めることも重要なポイントだ。

Balrahn

種族：ソウルフレア族

使用する特殊技

技名	対象	効果
イモータルアナテーマ	範囲	呪い
イモータルシールド	敵自身	魔法バリア
イモータルマインド	敵自身	魔法攻撃力アップ
トリビュレーション	範囲	暗闇、バイオ
マインドブラスト	前方範囲	魔法攻撃、麻痺
レプロベーション	範囲	強化魔法全消去

「イモータルシールド」を使われると魔法攻撃が無効されるうえに、この効果を消すことはできない。それ以外の強化を消せるが、闇耐性が高いので「ララバイ」が有効。また、「トリビュレーション」の「バイオ」効果は早めに治すこと。

Hrungnir

種族：ゴーレム族

使用する特殊技

技名	対象	効果
アイスブレイク	範囲	魔法攻撃、バインド
重い一撃	単体	物理攻撃
クリスタルウェポン	単体	魔法攻撃
クリスタルシールド	敵自身	プロテス
クリスタルレイン	範囲	魔法攻撃
サンダーブレイク	範囲	魔法攻撃、スタン

敵を攻撃した瞬間に2体に分裂して攻撃してくるのが特徴。敵対心の連動はないので引き離しての戦闘は可能だ。1体を倒してからしばらく経つと残りの1体が分裂してしまうので、最後はガ系魔法などで同時に倒そう。

Mokkuralfi

種族：フラン族

使用する特殊技

技名	対象	効果
自画自賛	敵自身	次に使用する魔法の詠唱時間が0になる
ねたみ種	敵自身	魔法攻撃力アップ、魔法防御力アップ
罵詈雑言	前方範囲	魔法防御力ダウン
槍玉	単体	物理攻撃5回

通常攻撃はしてこないが、強力なガ系魔法と特殊技を連発してくる強敵。「自画自賛」のあとのガ系魔法を止めることはできないので、前衛のHPを多めに保っておくのが得策だ。また、「罵詈雑言」で魔法防御力を低下させられたあとに、ガ系魔法を受けると非常に危険。すぐに「イレース」で治しておこう。

Tanngrisnir

種族："ダハク"ドラゴン族

使用する特殊技

技名	対象	効果
棘の歌	敵自身	ダメージスパイク
カオスブレード	前方範囲	ブレス攻撃、呪い
各種ブレス	前方範囲	ブレス攻撃
鉛の歌	範囲	ヘヴィ
ヘヴィストンプ	範囲	物理攻撃、麻痺
ペトロアイズ	前方範囲	石化(視線判定)
ボディプレス	範囲	物理攻撃
負の歌	範囲	魔法強化全消去、消去数に比例したダメージ

大ダメージを受ける「負の歌」を封じるために、「精霊の印」を使った「サイレス」で静寂状態にするのがポイント。また、範囲攻撃の「ボディプレス」は「スタン」で止めよう。

第IIIウィング

最大アンプル数	1960
出現する敵の種類	2〜4
エリア	オルトリンデの間 ゲルヒルデの間 ブリュンヒルデの間

やっかいな敵が多数出現

ヴァルグリンドに挑戦するための難関となるのが、この第Ⅲウィングだ。これまでとやることは同じだが、出現する敵の種類は2〜4種類となり、最大で2回まで敵が再出現することがある。さらに、魔法バリアの効果がある特殊技を使うアーリマン族やソウルフレア族など、やっかいな敵が出現する可能性があるのだ。冥府の門番は、ベヒーモス族やドゥエルグ族など強敵ばかり。クリアするには、ある程度運の要素もからんでくるこのウィングでは、エインヘリヤルに慣れていても失敗することがありえるのだ。できるだけ戦力を集め、しっかり準備を調えてから挑もう。

要注意モンスター

Experimental Poroggo

さまざまな魔法を唱え、PCを魅了してトード状態にする「カエルの歌」を使ってくる。魅了されたPCには、「スリプガ」などですぐに眠らせておくといい(「空蝉の術」で防がれないようにガ系が有効)。また、「水風船爆弾」には範囲で静寂状態にする効果があるので、後衛は敵に近寄らないようにしよう。

◆出現する可能性のあるおもな敵

名称	種族	数	光属性睡眠	闇属性睡眠
Audhumbla	バッファロー族	6	○	○
Berserkr	デーモン族	12	○	○
Corrupt Einherjar	タウルス族	12	○	○
Experimental Poroggo	ポロッゴ族	12	×	○
Hafgygr	サソリ族	6	○	○
Idun	"ブフート"ゴースト族	12	○	△
Logi	ボム族	12	×	×
Manticore-X	マンティコア族	6	○	○
Margygr	アーリマン族	12	○	△
Odin's Jester	インプ族	12	○	△
Soulflayer	ソウルフレア族	12	○	×
Utgarth Bat	コウモリ族(1匹)	12	○	△
Utgarth Bats	コウモリ族(3匹)	12	○	△
Vampyr Dog	屍犬族	12	×	×
Vanquished Einherjar	スケルトン族(魔道士)	12	○	×

◆出現する可能性のある冥府の門番

Dendainsonne

種族：ベヒーモス族

使用する特殊技

技名	対象	効果
雄叫び	敵自身	ウォークライ
サンダーボルト	範囲	魔法攻撃、スタン
衝撃波	前方範囲	魔法攻撃、ノックバック
ダストストーム ※	範囲	物理攻撃、暗闇
フレイムアーマー	敵自身	ブレイズスパイク
ワイルドホーン	前方範囲	物理攻撃

※ ターゲットが後方にいる場合に使用

範囲魔法の「メテオ」が非常に強力で、詠唱時間が短いため範囲外に逃れるのは難しい。受けたらすぐに回復をして、戦闘不能になるのを防ぐこと。効果範囲が広くてスタン状態になる「サンダーボルト」にも注意が必要。

Freke

種族：ケルベロス族

使用する特殊技

技名	対象	効果
ゲーツオブハデス	範囲	魔法攻撃、バーン
サルファラスブレス	前方範囲	ブレス攻撃
スコーチングクラッシュ ※	範囲	物理攻撃
マグマホプロン	敵自身	ストンスキン、ブレイズスパイク
ユルレーション	範囲	麻痺
ラヴァスピット	範囲	魔法攻撃

※ ターゲットが後方にいる場合に使用

相手のHPが減ってくると使うことのある、「ゲーツオブハデス」を「スタン」で止められるかが戦闘のポイント。戦闘開始時から「スタン」を使うと耐性がついてしまうので、「ゲーツオブハデス」がくるまで温存しておこう。

Gorgimera

種族：キマイラ族

使用する特殊技

技名	対象	効果
岩息	前方範囲	石化
サンダーストライク	範囲	魔法攻撃、スタン
ドレッドストーム	範囲	魔法攻撃、テラー
トゥールビヨン	範囲	物理攻撃、防御力ダウン
テネブラスミスト	範囲	TP減少
ブレイグスワイプ ※	範囲	物理攻撃、悪疫、バイオ
フルミネーション	範囲	魔法攻撃、スタン、麻痺

※ターゲットが後方にいる場合に使用

「フルミネーション」による麻痺の発動率が高く、範囲も広い。範囲外に逃れたいときは、後衛よりさらに離れたところへ「パラナ」を使えるPCを待機させておくか、「女神の祝福」で治そう。

Motsognir

種族：ドゥエルグ族

使用する特殊技

技名	対象	効果
カックル	範囲	魔法攻撃力ダウン、魔法防御力ダウン、魔法命中率ダウン
鮮血の饗宴	範囲	魔法攻撃、テラー
ネクロベイン	範囲	魔法攻撃、麻痺、呪い
ネクロパージ	範囲	魔法攻撃
ヘルスタップ	範囲	スタン効果、デーモンの睡眠効果が切れる

本体は無敵状態。引き連れているデーモン族を倒すとHPが減り、全滅させると冥府の門番も倒れる。デーモン族を眠らせながら、やっかいな魔法を使う黒魔道士タイプから1体ずつ倒していこう。「ヘルスタップ」でデーモン族が起きることもあるので注意すること。

Stoorworm

種族：ハイドラ族

使用する特殊技

技名	対象	効果
サーペンタインテール ※	範囲	物理攻撃
トレンブリング	範囲	物理攻撃、ディスペル
ナーブガス	範囲	魔法攻撃、呪い、毒
パイリックブラスト	前方範囲	ブレス攻撃、悪疫
パイリックブルワーク	敵自身	物理バリア
バロフィールド	範囲	魔法攻撃、ヘヴィ
ポーラーブラスト	前方範囲	ブレス攻撃、麻痺
ポーラーブルワーク	敵自身	魔法バリア

※ ターゲットが後方にいる場合に使用

切断属性のWSで首を切り落とすと、使う特殊技が減って楽に戦える。「ナーブガス」による呪いや毒は、「聖水」や「毒消し」で治そう。

Vampyr Jarl

種族：ヴァンピール族

使用する特殊技

技名	対象	効果
ウイング・オブ・ゲヘナ	魔法攻撃	ノックバック、スタン
断罪の瞳	単体	死の宣告(視線判定)
ノクトサービチュード	単体	魅了、コウモリ
ノスフェラトゥキス	単体	HP吸収、TP吸収
ヒリオヴォイド	範囲	強化効果吸収
ブラッドレイク	単体	物理ダメージ、HP吸収

「ノクトサービチュード」を使うと、相手が6体のコウモリ族か屍犬族に変身&分裂する。これらはノンアクティブでリンクしないので、1体ずつ倒していこう。倒した敵の数に応じて、HPが減った状態で冥府の門番が再出現する。

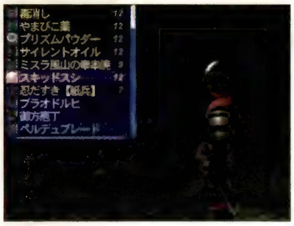
ヴァルグリンド

最大アンプル数	2880	エリア	オーディンの間
出現する敵の種類	2		

エインヘリヤル最強の敵を撃破せよ

エインヘリヤルの最終目的地であり、最強の敵であるOdinが待つヴァルグリンド。出現している敵はOdin1体のみだが、HPがある程度減るたびに、計9体のシャドウ族を呼び出してくる。

また、HPが残り1割程度まで減ると範囲で戦闘不能効果のある「斬鉄剣」を使うだけでなく、「スリプガII」や「バインガ」などの魔法に加え、状態異常を起こさせる特殊技を多用してくるのだ。睡眠対策は「毒薬」を使い、静寂と暗闇はできるだけ薬品で治そう。なお、「斬鉄剣」後に使う「ユッグ」の効果により、前衛の通常攻撃はひるんで妨害されやすくなるので、狩人や召喚士など「ユッグ」の影響を受けずに攻撃できるジョブを入れておくのがオススメだ。



◀食事効果まですべて消去する「サンゲタル」に備えて、前衛は食事を12程度用意しておこう。

◆オーディン戦の特徴

- 「スタン」「ディスペル」「スリプル」が無効
- ある程度HPが減るとGrimgerde、Schwertleite、Siegruneを呼び出す
- 上記3体を呼び出したあと、さらにHPが減るとHelmwige、Rossweisse、Waltrauteを呼び出す
- HP1割程度で範囲戦闘不能効果の特殊技「斬鉄剣」を使用
- 「斬鉄剣」使用後にBrunhilde、Gerhilde、Ortlindeを呼び出す
- これまでのエリアと違って宝箱は出現せず、Odinが戦利品を落とす
- Odinを倒すと退出するまでの残り時間が5分となり、称号が「エインヘリヤルエリート」になる

◆オーディンの使う特殊技

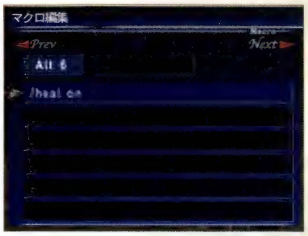
名称	対象	効果	備考
ヴァルファズル	範囲	ダメージ、静寂、呪い	―
オヴニル	範囲	ダメージ、防御力ダウン	―
ガグンラーズ	範囲	ダメージ、テラー	―
ゲイルレズ	範囲	ダメージ、バインド	―
サンゲタル	範囲	強化効果全消去（食事含む）	HPが1割程度減るごとに使用
斬鉄剣	範囲	戦闘不能（ヒーリング時はダメージ）	HPが1割程度で使用
ユッグ	敵自身	PCキラーの効果を付加	「斬鉄剣」のあとに使用

「斬鉄剣」による戦闘不能を防げ

右のメッセージが最後まで出たあとに発動する「斬鉄剣」を受けると、どれだけHPがあっても必ず戦闘不能になる。しかし、あらかじめヒーリングしておけば戦闘不能にはならず、ダメージを受けるだけですむのだ。そのため、相手のHPが1割近くになったら盾役だけを残してほかのPCはOdinから離れ、ヒーリングをしておけば被害は最小限に抑えられる。

◆「斬鉄剣」発動前のセリフ

研ぎ澄まされし白銀の刃は
魂の住み家を断ち切るため……
反り返りし漆黒の峰は
魂の寄る辺を振り切るため……
ヴァルハラに散華せよ
斬・鉄・剣！



◀ヒーリング用のマクロを作っておき、ダメージを受けたらこのマクロですぐにヒーリングするのだ。

TIPS オーディンが召喚するシャドウ族を連れ回そう

OdinのHPが減少するごとに3体ずつ呼び出されるシャドウ族は倒すことが可能。しかし、そのために戦力を割くとOdinとの戦いが厳しくなるうえに、最後に呼び出される3体以外はOdinのHPが減ると消えるので、1体ずつ担当を決めて連れ回すといい。

連れ回し役は、移動を制限できる「グラビデ」と「バインド」を使うことができ、回復魔法と「空蝉の術」を使用可能なサポ忍の赤魔道士がオススメ。呼び出されるシャドウ族は移動速度が速いので、「パウダーブーツ」や「エルメスクエンチャ」といった移動速度を一時的に上げる手段を用意しよう。

◆シャドウ族呼び出し時のOdinのセリフ

冥府の魂殿に囚われし
無敗の戦乙女らよ、いざ突撃の鬨を上げよ！

◆呼び出されるシャドウ族の特徴

- 移動速度が早い
- 「スリプル」は無効
- 「グラビデ」、「バインド」は有効
- 一部のシャドウ族は、通常攻撃以外に魔法や遠隔攻撃を使用する
- 「サンゲタル」使用後に呼び出される可能性がある
- オーディンのHPを減らすことで消滅すると思われる



▲シャドウ族はオーディンの近くに出現するため、ターゲットしにくい。連れ回し役はあらかじめ準備しておくといいだろう。

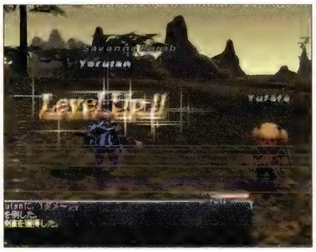
FELLOWSHIP

フェローシップ

フェローは一緒にモンスターと戦ってくれる自分だけのNPC。信頼関係を高めていけば、PCと同様にレベルの限界を突破したり、装備でオシャレを楽しむこともできるようになる。

◇取得クエスト◇ フェローは共に敵と戦うパートナー

「シグナルパール」という耳装備を使用すると、フェローというNPCを呼び出して共に敵と戦うことができるようになる。フェローにはレベルや信頼度などのパラメータがあり、一緒に戦ったり、クエストをこなしていくことで成長していく。まずは下で紹介しているクエストをこなして「シグナルパール」を入手し、フェローと歩む生活を体験してみよう。



◀フェローは初期状態でレベル30。モンスターを倒して経験値を貯め、ともにレベルを上げていこう。

◆フェローの特徴

- 「シグナルパール」か「タクティクスパール」で呼び出せる
- PCと一緒に戦闘してくれる(取得経験値はフェローがいないときの70%)
- フェローのレベルや信頼度を上げるとフェローに関係するクエストが発生する
- Rendezvous Pointでフェローと会話したりさまざまな設定ができる

クエストをクリアして「シグナルパール」を入手しよう

フェローシップクエストはレベル20、ミッションランク4以上で受けることができる。3つのクエストをクリアすればフェローを呼び出すことができるアイテム「シグナルパール」がもらえるのだ。クエストではフェローの種族や口調、フェイスパターンなどを決めることができ、口調は頭装備(P.250)にも関係する。



◀フェローシップクエストでは戦闘が2回発生する。どちらもレベル40程度あればソロでクリア可能だ。

◆フェローの性格と口調

性別	性格	口調		
		一人称	二人称	WS時
男	渋め	私	君	これをお見舞いしてやろう。
	熱血	オレ	アンタ	必・殺ッ!!
	クール	俺	お前、きみ	落ちろっ!
	まじめ	私	あなた	さぁ、いきます!
	おとなしい	ボク	キミ	これでどうだいっ!?
	軟派	オレ	きみ	とっておきだぜ!
女	高飛車	ワタクシ	アナタ	跪きなさいっ!
	元気	わたし	君	とっておきの、いくよっ!
	おっとり	私	あなた	これで決めてあげるわ!
	かわいらしい	あたし	君	くっらえ~~!!
	まじめ	私	あなた	さぁ、いきます!
	厳しい	私	貴様	さあ味わえ!
特殊 ※	執事	わたくしめ	貴方様	本気を出しますよ!
	猫	にゃー		すーぱーあたっくにゃー!

※「メタモルバルサム」「メタモルバヒューム」(P.251)使用時に稀に選択される

◆クエスト進行フロー

其の者の名は

1. ジュノ上層G-9にいるLuto Mewrilahと話し、リストからフェローの種族、性別、名前を選ぶ
2. ル・ルデの庭H-10のAktaと話してキャラクターのサイズ、ジュノ下層H-8のKuah Dakonsaと話してフェイスタイプ、ジュノ港G-8のRed Ghostと話して口調と性格を決める
3. ジュノ上層F-5にいるBheemと話す
4. Luto Mewrilahと話すと「シルバーインゴット」がもらえる

少女と鏡

1. エリアチェンジしてからLuto Mewrilahと話す
2. ジュノ上層F-5にいるBheemと話す
3. バタリア丘陵G-8からエルディーム古墳入り、F-9の「???」を調べる
4. 出現したスケルトン族を倒し、フェローと話す
5. Luto Mewrilahと話す

導かれるもの

1. エリアチェンジしてからLuto Mewrilahと話す
2. サンドリア港H-9にいるPortaureと話す
3. ゲルスバ野営陣F-10にあるHut Doorを調べる(レベル40制限、最大3人のBF戦でクリア済みのPCは入場不可)
4. 出現したドラゴン族を倒す
5. Luto Mewrilahと話すと「シグナルパール」がもらえる

行動&制限 フェローを呼び出してみよう

敵と戦うときに気をつけたいのが、フェローはPCが直接攻撃した相手にしか行動しないということだ。遠隔攻撃や魔法で攻撃したときには攻撃を開始せず、攻撃中に戦闘状態を解除するとフェローも攻撃を解除してしまう。なお、PC3人とフェロー3人のパーティでアライアンスを組むこともできるので、最大でPC9人、フェロー9人という構成も作れる。

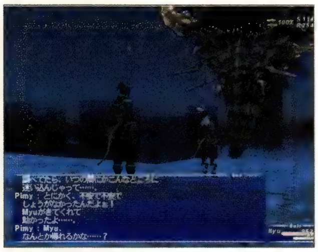
◆フェローの行動や制限

- PCが攻撃した敵を自動で攻撃する
- PCがヒーリングするとフェローもヒーリングする
- フェローと一緒に戦っているときのPCが取得できる経験値は、ソロのときの70%
- エリアを移動しても帰還しないが、移動先のエリアが呼び出し不可の場合は帰還する
- 一定数の敵を倒すか、一定時間を過ぎるとフェローは帰還する
- フェローを調べて「解散」を選ぶ、チョコボに乗る、PCが戦闘不能になると帰還する
- フェローとパーティメンバーの合計が7人以上になるとフェローは帰還する
- 防具変更の条件(P.248)が整っていれば、呼び出し時、エリアチェンジ時に防具が変わる

フェローを呼び出せるエリアには制限がある

フェローを呼び出せるエリアは基本的に通常エリア、ジラートエリア、プロマシアエリアだが、ソロムグ原野〔S〕の禁断の口を調べれば過去世界でも呼び出せるようになる。アトルガンエリアやタウン、BF、レベル制限のあるエリアなどでは呼び出しができない。

右記に呼び出し可能エリアをまとめたので、そこに該当するエリアでのみフェローと行動するようにしよう。同様にレベル上げもこれらのエリアで行うことになるため、右表を参考にして狩場を決めるようにするといい。



◀ソロムグ原野〔S〕の禁断の口へはガルレージュ要塞〔S〕を抜けて向かう。禁断の口を調べるだけでOKだ。

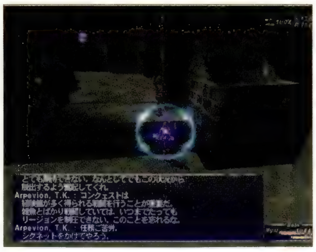
◆フェローの呼び出し可能エリア

名称	リージョン名	呼び出し可能エリア
現代エリア	ロンフォール	東ロンフォール、西ロンフォール、ボストーニュ監獄、ゲルスバ砦、ユグホトの岩屋、龍王ランペールの墓
	ザルクヘイム	バルクルム砂丘、コンシュタット高地、ラテーヌ高原、オルデール鍾乳洞、グスゲン鉱山
	ノルバレン	ジャグナー森林、バタリア丘陵、ギルド桟橋、ダボイ、エルディーム古墳
	グスタベルグ	北グスタベルグ、南グスタベルグ、ダングルフの涸れ谷、ツェールン鉱山、コロロカの洞門、パルブロ鉱山
	デルフラント	パシュハウ沼、ベドー、ロランベリー耕地、クロウラーの巣
	サルタバルタ	東サルタバルタ、西サルタバルタ、ギデアス、トライマライ水路、内ホルトト遺跡、外ホルトト遺跡
	コルシュシュ	ブブリム半島、タロンギ大峡谷、シャクラミの地下迷宮、オンゾゾの迷路、ビビキー湾
	アラゴーニュ	メリファト山地、オズトロヤ城、ソロムグ原野、ガルレージュ要塞、アットワ地溝
	フォルガンディ	ラングモント峠、ボスディン氷河、フェ・イン
	バルドニア	ザルカバード、ズヴァール城外郭、ズヴァール城内郭、ウルガラン山脈
	クフィム	クフィム島、ベヒーモスの縄張り、デルクフの塔下層、デルクフの塔中層、デルクフの塔上層
	リ・テロア	聖地ジ・タ、ロ・メーヴ、ボヤーダ樹
	クゾッツ	東アルテパ砂漠、西アルテパ砂漠、流砂洞
	ヴォルボー	テリガン岬、クフタルの洞門、グスタフの洞門、慟哭の谷
	低地エルシモ	ユタンガ大森林、海蛇の岩窟
	高地エルシモ	ヨアトル大森林、ウガレピ寺院、怨念洞、イフリートの釜
	ムバルポロス	ムバルポロス旧市街、ムバルポロス新市街
	タブナジア群島	ルフェーゼ野、ミザレオ海岸
過去世界エリア※	ロンフォール戦線	東ロンフォール〔S〕
	ノルバレン戦線	ジャグナー森林〔S〕、バタリア丘陵〔S〕、エルディーム古墳〔S〕
	グスタベルグ戦線	北グスタベルグ〔S〕、グロウベルグ〔S〕
	デルフラント戦線	ブンカール浦〔S〕、パシュハウ沼〔S〕、ロランベリー耕地〔S〕、ベドー〔S〕、クロウラーの巣〔S〕
	サルタバルタ戦線	西サルタバルタ〔S〕、カルゴナルゴ城砦〔S〕
	アラゴーニュ戦線	メリファト山地〔S〕、ソロムグ原野〔S〕、ガルレージュ要塞〔S〕

※ ソロムグ原野〔S〕にある禁断の口を調べたあとに呼び出し可能

敵のレベルとフェローの獲得経験値の関係

フェローの獲得経験値は敵とのレベル差によって決まり、自身とのレベル差は影響しない。自分のレベルが75でも、フェローのレベルが30だった場合、フェローより4レベル高い敵を倒せば、最大の経験値200を得られるのだ。なお、フェローのレベルを70まで上げるのに必要な経験値と最大経験値を下表に、獲得時の敵撃破数を右下の表に掲載した。



◀フェローのレベル上げの際は、防御や回避にボーナスがあるシグネットやシギルをかけておこう。



◀フェローに話しかけると、敵を倒した数や次のレベルに上がるために必要な経験値の目安を教えてくれる。

◆フェローの獲得経験値表(ソロ時)

フェローと敵のLv差	フェローのLv				
	30	31~50	51~55	56~60	61~70
0	100	100	100	100	100
+1	120	125	125	130	130
+2	140	150	150	160	160
+3	160	200	250	200	200
+4	200	200	250	240	240
+5	200	200	250	250	280
+6	200	200	250	250	300

※ 赤字は獲得経験値が最大になるもっとも低い敵のレベル

◆NEXT経験値と最小撃破数

Lv	Next	最小撃破数	Lv	Next	最小撃破数	Lv	Next	最小撃破数	Lv	Next	最小撃破数
30	5800	29	40	6800	34	50	7800	39	60	18800	76
31	5900	30	41	6900	35	51	8000	32	61	20000	67
32	6000	30	42	7000	35	52	9200	37	62	21500	72
33	6100	31	43	7100	36	53	10400	42	63	23000	77
34	6200	31	44	7200	36	54	11600	47	64	24500	82
35	6300	32	45	7300	37	55	12800	52	65	26000	87
36	6400	32	46	7400	37	56	14000	56	66	27500	91
37	6500	33	47	7500	38	57	15200	61	67	29000	97
38	6600	33	48	7600	38	58	16400	66	68	30500	102
39	6700	134	49	7700	39	59	17600	71	69	32000	107

オススメ狩場でフェローを鍛えよう

フェローのレベル上げに適した狩場を紹介していこう。フェローよりPCの方がレベルが高いときは、フェローがダメージを受けないように戦うのが基本。そのため、強力な範囲攻撃を持たない敵と戦ったり、前方範囲などの特殊技を使用する敵と戦うときは、フェローと同じ方向から攻撃しないように心がけよう。なお、フェローのレベルを70まで上げるにはレベルの高い敵と戦う必要がある。デーモン族と戦うならスロウ対策に「ヘイスト」か「イレース」を、クロウラー族と戦うときは「コクーン」を消すために「ディスペル」や射撃の「アシッドボルト」を使おう。

◆フェローのレベル上げ用オススメ狩場

レベル	エリア	倒す敵	おもな移動方法
30～35	ビビキー湾	Eft、Goblin Pathfinder、Goblin Shamanなど	テレポメア、コルシュシュOP
	ムバルポロス旧市街	Stirge、Goblin Craftsmanなど	テレポデム
	ヨアトル大森林	Goblin Smithy、Goblin Shamanなど	テレポヨト、高地エルシモOP
36～40	聖地ジ・タ	Goobbue Parasaite、Myxomycete	リ・テロアOP
	ザルカバード	Cursed Wepon、Demon Pawn	テレポヴァズ、バルドニアOP
	東アルテパ砂漠	Goblin Reaper、Goblin Poacherなど	テレポルテ、クゾッツOP
41～45	ヨアトル大森林	Master Coeurl、Goblin Hunter	テレポヨト、高地エルシモOP
	アットワ地溝	Master Coeurl、Bane Lizzard	テレポメア
	ヨアトル大森林	Goblin Boucer、Goblin Hunter	テレポヨト、高地エルシモOP
46～50	海蛇の岩窟	Rock Crab、Swamp Sahagin	テレポヨト、低地エルシモOP
	ズヴァール城外郭	Demon Magistrate、Demon Commanderなど	テレポヴァズ、バルドニアOP
46~50	トライマライ水路	Impish Bats、Canal Pugil	飛空艇、東サルタバルタOP
51～55	ウルガラン山脈	Glacier Eater、Esbat、Uleguerand Tiger	テレポヴァズ、バルドニアOP
	トライマライ水路	Scavenger Crab、Fleshcraver	飛空艇、東サルタバルタOP
55～60	イフリートの釜	Vocano Wasp、Old Opo-opo	テレポルテ、高地エルシモOP
	トライマライ水路	Scavenger Crab、Fleshcraver	飛空艇、東サルタバルタOP
		Stygian Pugil、Starmite	
61～65	海蛇の岩窟	Robber Crab、Shore Sahagin	テレポヨト、低地エルシモOP
	テリガン岬	Terror Pugil、Goblin Alchemistなど	ヴォルボーOP
	デルクフの塔上層	Jotunn Wallkeeperなど	「デルクフの鍵」で上層に上がる
66～70	ズヴァール城外郭	Dread Demon、Gore Demonなど	テレポヴァズ、バルドニアOP
	ボヤーダ樹	Old Goobbue、Processionaire	チョコボ、リ・テロアOP

フェローの防具は倒す敵で変化していく

フェローの防具が変化する法則は、倒した敵や天気などが関係している。そのため、フェローに狙った防具を着せるには、戦う敵や場所を綿密に計画する必要があるのだ。好みの装備になったらRendezvous Point（P.250）で「オシャレについて話したい」を選択し、部位を指定すれば固定することもできる。ただし、固定できる部位の数は信頼度（P.249）やフェローポイント（P.251）のよって変化するため、初めのうちはすべての部位を固定できない。まずは胴や両脚といった目立ちやすい装備から固定していくといいだろう。

◆フェローの防具とランク

系統	部位	ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5	ランク6	ランク7	ランク8	ランク9
重装備系	胴	スケイルメイル	ブレストプレート	ミスリルブレスト	アイゼンブルスト	カラパスブレスト	ゴールドキュイラス	腹当	スコピオブレスト	ダークキュイラス
	手	スケイルフィンガー	ガントレット	ミスリルガントレ	アイゼンヘンツェ	カラパスガントレ	ゴールドガントレ	篭手	スコピオガントレ	ダークガントレ
	脚	スケイルクウィス	クウィス	ミスリルクウィス	アイゼンディヒリン	アイアンクウィス	ゴールドクウィス	佩楯	スチールクウィス	ダーククウィス
	足	スケイルグリーヴ	プレートレギンス	ミスリルレギンス	アイゼンシュー	アイアングリーヴ	ゴールドサバトン	脛当	スチールグリーヴ	ダークサバトン
軽装備系	胴	リザードジャーキン	チェーンメイル	百人隊長鎖帷子	拳法着	シェードハーネス	バンデッドメイル	ラプトルジャーキン	忍上衣	王国騎士制式鎖帷子
	手	リザードグローブ	チェーンミトン	百人隊長篭手	手甲	シェードミトン	マフラ	ラプトルグローブ	忍手甲	ダークマフラ
	脚	リザードトラウザ	チェーンホーズ	百人隊長股当	下ばき	シェードタイツ	ブリーチズ	ラプトルトラウザ	忍袴	ダークブリーチズ
	足	リザードレデルセン	グリーヴ	百人隊長脛当	脚絆	シェードレギンス	ソルレット	ラプトルレデルセン	忍脚絆	ダークソルレット
魔道士系	胴	ダブレット	トレダーサイオ	シアーチュニック	ガンビスン	ビロードローブ	ホーリーブレスト	シルクコート	アースダブレット	オステアローブ
	手	グローブ	トレダーカフス	シアーミトン	ブレーサー	ビロードカフス	カフス	シルクカフス	シルクミトン	オステアカフス
	脚	ブレー	トレダースロップス	シアーズボン	ホーズ	ビロードスロップス	スロップス	シルクスロップス	シルクズボン	オステアスロップス
	足	ゲートル	トレダーピガッシュ	シアーパンプス	ソックス	エボニーサボ	アッシュクロッグ	ピガッシュ	シルクパンプス	オステアサボ
フリー	胴	種族初期装備	チョコボジャック	ブロンズハーネス	高級種族装備	ブルーコタルディ	スコピオハーネス	ジュストコール	コーラルハーネス	カーディナルベスト
	手	種族初期装備	フィッシャグローブ	なし	高級種族装備	チョコボグローブ	木工軍手	バトルブレーサー	コーラルミトン	ミトン
	脚	種族初期装備	バガボンドホーズ	ブロンズサブリガ	高級種族装備	フィッシャホーズ	アリエースサブリガ	バトルホーズ	コーラルサブリガ	ズボン
	足	種族初期装備	フィールドブーツ	サンダル	高級種族装備	バガボンドブーツ	なし	バトルブーツ	コーラルレギンス	シューズ

系統	部位	ランク10	ランク11	ランク12
重装備系	胴	アダマンキュイラス	ロードキュイラス	八幡胴丸
	手	アダマンガントレ	ロードガントレット	八幡篭手
	脚	アダマンクウィス	ロードクウィス	八幡袴
	足	アダマンサバトン	ロードサバトン	八幡脛当
軽装備系	胴	ガビアルメイル	アルミナオーベール	夜叉作務衣
	手	ガビアルフィンガー	アルミナムフル	夜叉手甲
	脚	ガビアルクウィス	アルミナブレエット	夜叉筒袴
	足	ガビアルグリーヴ	アルミナソルレ	夜叉脛当
魔道士系	胴	ノーブルチュニック	エラントウプランド	ブレスドブリオー
	手	ノーブルミトン	エラントカフス	ブレスドミトン
	脚	ノーブルズボン	エラントスロップス	ブレスドズボン
	足	ノーブルパンプス	エラントピガッシュ	ブレスドパンプス
フリー	胴	デーモンハーネス	バイソンジャケット	アトルスサイオ
	手	ブロンズミトン	バイソンリスト	アトルスカフス
	脚	ウィルサブリガ ※	バイソンケックス	アトルススロップス
	足	ブロンズレギンス	バイソンゲマッシュ	アトルスピガッシュ

※ フェローが女性の場合は「フェーミナサブリガ」

◆敵を倒したときに加算される変更ポイント

倒した敵のタイプ	系統	経験値が入らない敵	経験値が入る敵
バード、ビースト、リザード系	重装兵	変更ポイント +5～9	変更ポイント +7～11
ヴァーミン、プラントイド系	軽装兵		
アクアン、アモルフ系	魔道士		
アンデッド、アルカナ、デーモン、エレメンタル系	フリー		
その他の系統のモンスター	変化無し	－	－

◆防具の変更条件

- 防具の変更ポイントが100を超えたときに判定
- 装備を変更する部位は以下の①～③のルールで決定する
  - ①天候マークが1つのとき=対応する変更部位が50%の確率で変更
  - ②天候マークが2つのとき=対応する変更部位が100%の確率で変更
  - ③天候マークが出ていないとき、マークが1つで確率に当たらなかったときは、曜日と対応する部位が40%、それ以外の3部位が20%の確率で変更する
- 同じ系統に変更するときは1ランクアップ
- 他系統に変更するときは3ランクダウン

◆変更部位対応表

天候・曜日	変更部位
水、光	胴
土、闇	手
雷、風	脚
氷、火	足

信頼度 フェローと信頼関係を築けばさまざまな変化がある

PCとフェローとのあいだには「信頼度」という見えない絆があり、これを高めていくことでクエストが発生するようになったり、倒せる敵の数が増えていく。初期状態ではフェローは45分経過するか敵を15匹倒すと帰ってしまうが、最終的にはどちらも倍まで増えるのだ。

信頼度は下記に示す行動を行うと上がっていくが、上限に達するとクエスト(P.252)をこなさないと上昇しなくなる。クエストはすべてLuto Mewriahから受けられるので、定期的に話しに行くといいだろう。

◆フェローとの信頼が変化するポイント

信頼度	行動
上昇	「シグナルパール」「タクティクスパール」でフェローを呼び出す Rendezvous Pointで雑談を行う 一部のフェロー関連クエストをクリアする
下降	「シグナルパール」を捨てる

◆信頼が関係する要素

（信頼度：低→高／信頼関係：低→高）

要素	滞在時間	倒せる敵数
戦闘スタイルに攻撃タイプと回復タイプが追加	45	15
武器変更1回目		
フェローポイントが使用可能になる		
武器変更2回目	55	20
ジュノQ「双対の力」、頭装備1つ目		
ジュノQ「真珠色の思い出」(フェローのレベル50以上で発生)、虚ろなる闇の調査	60	
武器変更3回目		
ジュノQ「冥闇」、頭装備2つ目	65	
武器変更4回目		
ジュノQ「ふたりの想い」(フェローのレベル51以上で発生)、頭装備3つ目	70	
装備箇所の固定1つ目、武器変更5回目		
ジュノQ「カメレオンのまやかしを」、頭装備4つ目	75	25
ジュノQ「天光」		
装備箇所の固定2つ目、頭装備5つ目	80	
ジュノQ「心のシグナル」(フェローのレベル56以上で発生)		
ジュノQ「伝える言葉」		
武器変更6回目、頭装備6つ目		
装備箇所の固定3つ目	85	
ジュノQ「竜虎相搏つ」(「心のシグナル」をクリア、フェローのレベル61以上で発生)		
頭装備7つ目		
武器変更7回目		
頭装備8つ目	90	30
–		

信頼度を上げるとフェローの武器を変更可能に

フェローの武器は信頼度を上げることで交換することができるようになる。信頼度を上げてジュノ上層G−9にいるLuto Mewriahに話しかけると、フェローの武器を交換したいか聞かれる。それ以降に武器や盾を彼女にトレードすればいいのだ。信頼度を上げていけば高級な装備を持たせることもできるようになるが、必ず1回目→2回目という順序で渡していく必要がある。その際は1回目を格闘、2回目を両手斧のように渡してもいい。なお、武器は同種であれば攻撃力などに差はない。

◆渡せる武器と盾一覧

種類	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目
格闘武器	セスタス	ブロンズナックル	バグナウ	クロー	カタール	パタ	ジャマダル
短剣	ブロンズナイフ	ブロンズダガー	バゼラード	ククリ	クリス	ボーンナイフ	ダークナイフ
片手剣	ブロンズソード	サイフォス	シミター	ロングソード	タック	タルワール	シュレイガー
両手剣	クレイモア	トゥハンドソード	インフェルノソード	ファルクス	ミスリルクレイモア	グレートソード	ラム・ダオ
片手斧	ブロンズアクス	ブラスアクス	バトルアクス	ウォーピック	ミスリルアクス	タバール	ミスリルピック
両手斧	バタフライアクス	グレートアクス	ハイドロアクス	ヴォウジェ	トワイサー	ヘヴィアクス	ハイドロカッター
両手鎌	ブロンズザグナル	ブラスザグナル	サイズ	ザグナル	ミスリルサイズ	ミスリルザグナル	マンデブラシックル
両手槍	ハープーン	ブロンズスピア	スピア	ランス	ハルバード	ミスリルランス	鎌槍
片手刀	苦無	脇指	雲雀	附子刀	小太刀	桜吹雪	兜割
両手刀	打刀	野太刀	兼定	阿修羅	細太刀	三日月	菊一文字
片手棍	ブロンズメイス	ブロンズハンマー	ウィローワンド	ブラスロッド	ボーンカジェル	ボーンロッド	ダークメイス
両手棍	アッシュスタッフ	アッシュポール	ホリーポール	スパイクドクラブ	オークスタッフ	オークポール	クォータースタッフ
盾	ラワンシールド	甲羅の盾	アスピス	マホガニーシールド	カイトシールド	タージェ	ヒーターシールド

タクティクスパール 「虚ろなる闇の調査」でフェローを呼び出す装備を入手

クエスト「真珠色の思い出」が発生するくらいまで信頼度を上げ、Rendezvous Pointで「クエストについて話したい」を選ぶと、フェローから「虚ろなる闇の調査」を依頼される。この話を聞いた状態でプロミヴォン−ホラ・デム・メアのいずれかに入り、入口近くにあるRendezvous Pointを調べると、フェローと一緒にプロミヴォンを調査できるのだ。

調査完了後に三国かジュノのRendezvous Pointを調べると、「タクティクスパール」というフェローを呼び出せるアイテムがもらえる。チャージ数4回のエンチャントアイテムで、使い切ったら捨てても平気だ。また、コンクエスト集計ごとにクエストを受けられる。

◆「虚ろなる闇の調査」の進行

Rendezvous Pointを調べて「クエストについて話したい」選択(クエストリストには表示されない)

▼

プロミヴォン−ホラ・デム・メアにあるいずれかのRendezvous Pointを調べるとフェローが出現

▼

プロミヴォン−ホラ・デム・メアにある「???」を45分以内に調べる

▼

調査完了後に三国やジュノのRendezvous Pointを調べると「タクティクスパール」が手に入る

◆「虚ろなる闇の調査」の特徴

- クリアしてもコンクエストの集計ごとに発生する
- 「タクティクスパール」は使い切ったら捨ててもかまわない(信頼度は下がらない)
- 調査中に倒した敵の数と、「???」を調べた階層によってフェローに経験値が入る

  倒した敵の数×40＋
  「???」を調べた階層で入る経験値

- クエスト「心のシグナル」をクリアしている状態で第2階層～第4階層の「???」を調べてクリアすると、フェローを強化する効果がある「自家製～」という食事を入手できる

◆「???」を調べた場所で入手できる経験値

エリアと経験値	第1層	第2層	第3層	第4層
プロミヴォン−ホラ	H−7	G−8	E−6、L−5	L−11
プロミヴォン−デム	J−12	E−9	F−6、G−12	K−8
プロミヴォン−メア	F−4	F−10	E−7、K−9	I−5
経験値	300	900	900	1500

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

◇コミュニケーション◇ Rendezvous Pointでフェローとふれあえる

ジュノと三国にあるRendezvous Point(以下、ランデヴーポイント)を調べると、フェローとコミュニケーションがとれる。雑談をすることで信頼度が上がり、クエストが発生したりあたらしい頭防具を選べるようになるので、最初のうちは毎日話しかけるようにしよう。

また、オシャレについて話すことで、フェローが装備している防具を固定できる。固定した防具はランク(P.248)が上がらなくなるので、よく考えて実行するように。

◆ランデヴーポイントの位置

北サンドリアL-10　バストゥーク港J-13　ウィンダス水の区北側K-10　ル・ルデの庭G-10

◆フェローとの会話内容

会話項目	おもな内容
雑談したい	フェローと雑談をする。呼び出した国によって話題が変化し、1日に1回信頼度が上がる
クエストについて話したい	進行中のクエストに関する話題。コンクェストの更新ごとに「虚ろなる闇の調査」(P.249)を受けることもできる
戦闘全般について話したい	フェローのレベルの確認や戦闘スタイルを変更できる。また、戦闘時にHP、MP、TPについて報告するかどうかの選択が可能だ
オシャレについて話したい	信頼度が上がると頭装備の変更や、胴、両手、両脚、両足装備を固定できるようになる 固定は信頼度で最大3カ所、フェローポイントとの交換で1カ所追加で固定できるようになる

戦闘スタイルを変更すればバトルが有利に

戦闘スタイルは最初から盾、攻撃、回復の3種類を選択できる。また、ジュノQ「カメレオンのまやかしを」(P.253)で入手できる「作戦書」があれば、あらたに鉄壁、猛攻、治癒を選べるようになるのだ。自分のジョブが前衛なら「ケアル」で回復してくれる治癒。後衛なら「挑発」でターゲットをとってくれる鉄壁。連携で大ダメージを狙うなら猛攻が有効だ。



◀猛攻タイプとは連携を行いやすい。潜在能力の点数を得るときは、このタイプにしておくといい。

◆戦闘スタイルの特徴

盾タイプ	・戦闘開始時か、PCのHPが75%以下(表示色は黄)になると「挑発」を使用する(使用間隔は30秒) ・初期から「アンデッドキラー」を習得 ・レベル50で「ダブルアタック」を習得
攻撃タイプ	・PCのTPが50～99%、フェローのTPが100%以上の場合、PCがTP100%になってからWSを使用する ・敵のHPが低いときはWSを使用しない ・初期から「ダブルアタック」と「カウンター」を習得
回復タイプ	・「ケアル」や「ヘイスト」などの回復魔法や強化魔法を使用する ・PCのHPが50%以下になると回復魔法を使用する ・戦闘時は「ディア」「サイレス」など、非戦闘時は「アクアベール」「プロテス」などを使用する ・初期から「オートリジェネ」を習得 ・格闘スキルをもたない
鉄壁タイプ	・「作戦書:防戦」で習得できる戦闘スタイル ・フェローのHPが50%以下になると、自身に回復魔法を使う ・初期から「挑発」と「アンデッドキラー」を習得 ・レベル35で「オートリフレシュ」を習得 ・レベル50で「ダブルアタック」を習得
猛攻タイプ	・「作戦書:力戦」で習得できる戦闘スタイル ・PCのTPが100%以上で、フェローのTPが90%以上の場合、WSの使用を報告する ・特定のWSを優先して使用するようになる(例:「乱撃」は使うが「コンボ」は使わない) ・初期から「ダブルアタック」と「カウンター」を習得
治癒タイプ	・「作戦書:持久戦」で習得できる戦闘スタイル ・基本的に回復タイプと同じ行動をするが、強化魔法を使用するひん度が上昇している ・PCのHPが75%以下になると、回復魔法を使う ・MPをもたない敵に「サイレス」を使用しない

フェローの頭装備を変更しよう

フェローが装備している頭装備は「オシャレについて話したい」を選択することで、PCが任意で変更できる。頭装備の種類はフェローの性別と口調ごとに決まっており、信頼度が上がれば装備できるランクが増えていく。

ほかの防具と同じく装備する防具によってフェローの能力が変化することはないため、見た目で選んで問題ない。なお、フェローポイント(P.251)で特殊な頭装備を装備させることもできるので、そちらも確認しておこう。



◀頭装備は変更してすぐに見た目を確認できるので、ほかの装備にあったものを選択しやすい。

◆フェロー(男性)の頭装備

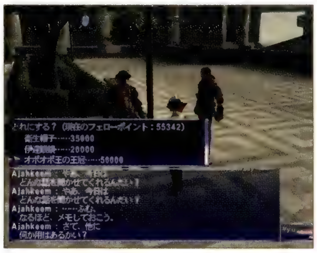
ランク	渋め	熱血	クール	まじめ	おとなしい	軟派
1	レザーバンダナ	鉢巻	アイアンマスク	フェイスガード	リザードヘルム	トレダーシャポー
2	アイアンバイザー	サリット	ボーンマスク	ビロードハット	ブルーリボン	シェードティアラ
3	トレダーシャポー	頭成兜	ガビアルマスク	ノクトベレー	ノクトベレー	アイアンマスク
4	アイアンマスク	スカーレットリボン	カラパスヘルム	シェードティアラ	トレダーシャポー	アルミナサラド
5	ミスリルサリット	トレダーシャポー	スコピオヘルム	バンデッドヘルム	忍鉢金	ガリシュクラウン
6	タイガーヘルム	レッドキャップ	チェラータ	ブラックリボン	ビロードハット	クロウベレー
7	ウォーベレー	オーガマスク	アルミナサラド	アイアンマスク	コーラルキャップ	ガビアルマスク
8	オステアハット	スコピオヘルム	ダークアーメット	グリーンベレー	パイソンボンネット	夜叉陣鉢
9	ワイバーンヘルム	パンサーマスク	デーモンヘルム	タイガーマスク	パンサーマスク	ワイバーンヘルム

◆フェロー(女性)の頭装備

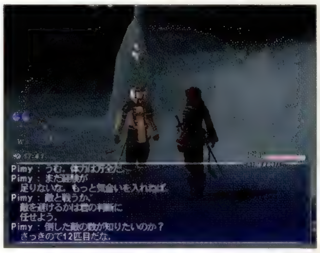
ランク	高飛車	元気	おっとり	かわいらしい	まじめ	厳しい
1	サークレット	ブルーリボン	シアークラウン	グリーンリボン	ブロンズキャップ	パッデッドキャップ
2	トレダーシャポー	ヘッドギア	シルクハット	ブロンズキャップ	フェイスガード	バンデッドヘルム
3	ガリシュクラウン	スカーレットリボン	サークレット	ビロードハット	シェードティアラ	ボーンマスク
4	シルクハット	コーラルキャップ	ノクトベレー	トレダーシャポー	ビロードハット	忍鉢金
5	レッドキャップ	ガリシュクラウン	バシニット	サークレット	ノクトベレー	チェラータ
6	アイアンマスク	クァールマスク	トレダーシャポー	ノクトベレー	パープルリボン	グリーンベレー
7	バシニット	ビロードハット	ヘッドギア	タイガーヘルム	バンデッドヘルム	八幡陣鉢
8	ノーブルクラウン	忍鉢金	クロウベレー	シルクハット	エラントハット	アダマンバルブータ
9	デーモンヘルム	タイガーマスク	デーモンヘルム	パンサーマスク	タイガーマスク	ワイバーンヘルム

◇フェローポイント◇ ポイントを貯めれば特別なサービスが！

信頼度を上げてLuto Mewrilahと話をすると、ルルデの庭G−10にいるAjahkeemに話しかけることでフェローポイントが使用可能になる。ポイントはフェローを呼び出して戦闘を行えば貯まっていく。特別な頭装備をフェローに装備させたり、装備を固定できる部位数を増やせるなど、フェローをより楽しめるようになる要素が満載だ。



◀フェローに特殊な武器や頭装備を装備させられる。ただし、能力アップなどの特殊効果はない。



◀フェローの口調を変更すると、男言葉を話す女性フェローなど、一風変わった戦闘が楽しめる。

◆ポイント交換（フォロー用アイテム）

アイテム名	ポイント	効果
ミラテテ様言行録	10000	フェローの経験値を上昇させる
遮光眼鏡	35000	一度交換すれば、次回からは100ポイントで交換できる
拡大眼鏡	35000	
防塵眼鏡	35000	
衛生帽子	35000	
伊達眼鏡	20000	
オポオポ王の王冠	50000	
竹刀（両手刀）	15000	
燻竹刀（片手剣）	15000	
チョコボワンド（片手棍）	20000	
元の武器に戻す	0	通常の武器に変更する

◆ポイント交換（通常アイテム）

アイテム名	ポイント	効果
作戦書：力戦Ⓡ	30000	フェローが戦闘スタイル：猛攻を覚える
作戦書：防戦Ⓡ	30000	フェローが戦闘スタイル：鉄壁を覚える
作戦書：持久戦Ⓡ	30000	フェローが戦闘スタイル：治癒を覚える
メタモルバルサムⓇ	30	呼び出したフェローにトレードすると口調が同性のほかのものに変わる（※）。解散するともとにもどる
メタモルバルサムⓇ×10	300	
メタモルパフュームⓇ	30	呼び出したフェローにトレードすると口調が異性のほかのものに変わる（※）。解散するともとにもどる
メタモルパフュームⓇ×10	300	

※ 同性、異性以外に「執事」「猫語」にランダムで変更されることがある

◆ポイント交換（その他フェローについて）

アイテム名	ポイント	効果
装備を豪華にする	8000	選択した装備部位を1ランクアップ
装備を質素にする	1000	選択した装備部位を1ランクダウン
装備テーマを変更する	10000	選択した部位の装備をランクはそのまま他系統に変更する
呼び出せる時間を延長する	30000 ※	フェローを呼び出せる時間を10分延長する
似合う装備をもっと意見する	60000	装備を固定できる数を増やす

※ 最大3段階まで延長できる。2段階目は50000ポイント、3段階目は70000ポイント

フェローポイントを活用してフェローを好みの装備にする

高いランクの装備で胴をフリー、両脚を魔道士……といったように複数系統の装備を組み合わせるのは時間がかかる。そこでオススメするのが、ランデヴーポイントとフェローポイントを活用した装備カスタマイズ法だ。まずは同じ系統の防具に対応するタイプの敵を倒しつづけて装備のランクを上げ、装備が望みのランクになったらAjahkeemに話しかけて装備テーマを変更する。望みの装備になったらランデヴーポイントで、その装備を固定してしまえばいい。これをこなしていけばすべての装備を望みのままにできるのだ。ただし、すべての装備を固定するには、信頼度を上げ、フェローポイントで「似合う装備をもっと意見する」を獲得しておく必要がある。

◆フェローの装備変更例

フェローに装備させたい防具

系統	フェローの装備	部位	ランク
フリー	デモンハーネス	胴	10
軽装兵	シェードミトン	両手	5
軽装兵	アルミナブレエット	両脚	11
魔道士	ノーブルパンプス	両足	10

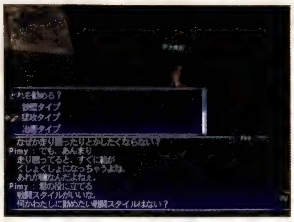
防具を固定するまでの手順

左表に示すような装備をめざすなら、以下のように装備を固定していく

①軽装兵の防具ランクを上げるヴァーミン系、プラントイド系の敵を倒す
②両手装備がランク5になったらランデヴーポイントで固定する
③胴と両足装備がランク10になったらフェローポイントで装備テーマを変更し、ランデヴーポイントで固定する
④両脚装備をランク11まで上げてランデヴーポイントで固定する

TIPS すべての「作戦書」を入手するには？

フェローの戦闘スタイルを覚えさせることができるアイテム「作戦書」はジュノQ「カメレオンのまやかしを」では1つしか入手できない。すべての戦闘スタイルを覚えるには残り2つの「作戦書」を入手する必要がある。「作戦書」は競売所に出品することはできないがトレードやバザーは可能。また、フェローポイントでも交換可能なので、これらを駆使してすべて手に入れよう。



◀戦闘スタイルを覚えても「作戦書」はなくならない。知り合いが持っているなら借りよう。



◀使用した「作戦書」をバザーに出しているPCは多い。こまめにバザーをのぞいて購入しよう。

◇フェロークエスト◇ クリアすればレベルや信頼度の上限が上がる

フェロー関連のクエストは3種類のクエストで構成されており、その発生条件はフェローの信頼度とレベル、特定のクエストをクリアしていることなどが関係している。そのため、右の表に示す順番で発生するのだ。なお、戦闘スタイル取得クエストだけは独立している。発生条件は信頼度のみだが、達成するには最低でも「冥闇」をクリアする必要がある。



◀フェロー関連のクエストを進行させるには「シグナルパール」は必須となる。必ず携帯しておこう。

◆フェロークエストのクリア順

進行	種別	クエスト名
↓	信頼関係上昇	双対の力
	レベル上限	真珠色の思い出
	信頼関係上昇	冥闇
	レベル上限	ふたりの想い
	信頼関係上昇	天光
	レベル上限	心のシグナル
	信頼関係上昇	伝える言葉
	レベル上限	竜虎相搏つ

信頼関係上昇クエスト1 双対の力

依頼者 Luto Mewrilah：ジュノ上層G－9　**報酬** フェローとの信頼関係が深まる

フェローの頭装備の1つ目を選べるようになると、「双対の力」が発生する。依頼内容はウィンダスの図書館で、壊れた鏡の修復方法が記された文献を探すこと。進行手順で必要な料理のうち、「バイソンステーキ（肉・卵料理）」は合成か競売所で入手し、それ以外は店で購入すると安くすむ。

◆進行手順

1. ジュノ上層G－9のLuto Mewrilahと話す
2. ウィンダス水の区北側F－10のTosuka-Porikaと話し、「白パン」「白身魚のシチュー」「ウィンダス風サラダ」「バイソンステーキ」「雪山のロランベリー」、「サンドリアティー」を渡す
3. ジュノ上層G－9のLuto Mewrilahと話す
4. ジュノ港J－8のKhumo Daramastehと話す

名称	おもな入手方法
白パン	サンドリア港G－7にいるCroumangue（サンドリアがコンクェスト2位以上）
白身魚のシチュー	ウィンダス水の区北側F－10にいるNess Rugetomal（ウィンダスがコンクェスト2位以上）
ウィンダス風サラダ	ウィンダス水の区北側F－10にいるNess Rugetomal
バイソンステーキ	調理印可（炎のクリスタル＋ローレル＋ブラックペッパー＋オリーブオイル＋岩塩＋ラプブのしっぽ＋野牛の肉）
雪山のロランベリー	ジュノ下層I－8にいるYoskolo、調理目録
サンドリアティー	南サンドリアK－6にいるShilah（サンドリアがコンクェスト1位以上&サンドリア国民）

信頼関係上昇クエスト2 冥闇

依頼者 Luto Mewrilah：ジュノ上層G－9　**報酬** フェローとの信頼関係が深まる

信頼関係の上限を上げる2回目のクエストで、「双対の力」クリア後にフェローとの信頼関係をさらに高めると発生する。依頼者に指定されたエリアにある「???」を調べると、スライム族のNMが出現。

NMはレベルが50もあればソロでも倒せる程度の強さだが、スライム族は物理攻撃に耐性をもつので、魔法で攻撃するといい。弱点を突ける火属性の魔法を使っていこう。

◆進行手順

1. ジュノ上層G－9のLuto Mewrilahと話す
2. 下記のいずれかにある「???」を調べる
   - 西アルテパ砂漠から入るコロロカの洞門F－9
   - ラテーヌ高原から入るオルデール鍾乳洞I－5
   - ラングモント峠I－9
3. 出現したスライム族を倒し、フェローに話してから再度「???」を調べる
4. ジュノ上層G－9のLuto Mewrilahと話す
5. ジャグナー森林H－5にある「???」を調べる

信頼関係上昇クエスト3 天光

依頼者 Luto Mewrilah：ジュノ上層G－9　**報酬** フェローとの信頼関係が深まる

「冥闇」クリア後に信頼関係をさらに高めると、信頼関係上昇クエストの3つ目「天光」が発生。クエストの内容は、鏡の守り手の亡霊に導きの鏡について尋ねるというもの。3つのだいじなものを手に入れてボスディン氷河にあるMirror Pointを調べれば終了だ。

戦闘はないので、どのジョブでも簡単にクリアすることができる。なお、3～5つ目の手順はどこから進めても平気だ。

◆進行手順

1. ジュノ上層G－9のLuto Mewrilahと話す
2. ジュノ下層J－7のDoor：Neptune's Spireを調べる
3. フェローを呼び出した状態で、シャクラミの地下迷宮のExcavation Pointを「つるはし」で採掘
4. フェローを呼び出した状態で、ギデアスのHervesting Pointを「草刈鎌」で収穫
5. フェローを呼び出した状態で、ジャグナー森林のLogging Pointを「まさかり」で伐採
6. ボスディン氷河J－7のMirror Pointを調べる
7. ジュノ下層J－7のDoor：Neptune's Spireを調べる
8. ジュノ上層G－9のLuto Mewrilahと話す

信頼関係上昇クエスト4 伝える言葉

依頼者 Luto Mewrilah：ジュノ上層G－9　**報酬** フェローとの信頼関係が深まる

信頼関係を高める最後のクエスト。「天光」クリア後に信頼関係を高めると「伝える言葉」が発生する。BF戦があるため、薬品を準備してから進めること。NMの特殊技「ブライテッドグルーム」は敵から離れればよけられるが、フェローが受ければ必ず0ダメージになり、「ブレスドレイディアンス」というアビリティで反撃する。

◆進行手順

1. ジュノ上層G－9のLuto Mewrilahと話す
2. ク・ビアの闘技場に入る（レベル50制限、1人専用のBF戦）
3. 出現するデーモン族のVassagoを倒す（PCかフェローが戦闘不能になると失敗）
4. ジュノ上層G－9のLuto Mewrilahと話す
5. ジュノ下層J－7のDoor：Neptune's Spireを調べる

TIPS 「ブレスドレイディアンス」の使用条件

「伝える言葉」をクリアするとフェロー専用のアビリティ「ブレスドレイディアンス」を使えるようになる。発動条件はパーティメンバー全員とフェローのHPが25％以下になったときで、1回の呼び出しにつき一度しか使わない。強力な攻撃だが発動条件が厳しいので、無理に狙うのは危険だ。



▲「ブレスドレイディアンス」専用の台詞もある。フェローが使用するようになったら、一度は見ておきたい。

レベル上限上昇クエスト1 真珠色の思い出

依頼者 Diederik：セルビナG−10　報酬 フェローのレベル上限が55になる

「真珠色の思い出」は、フェローのレベル上限を突破するクエストの1回目。フェローのレベルが50の状態で依頼者と会話するとクエストが発生し、AngelicaかUmbertoのどちらに会うか決めよう。

どちらにしてもクリアできるが、クエストの手順の少ないAngelicaを選んだ方が早くクリアできるのでオススメだ。



▲オズトロヤ城に出現するヤグード族のジョブは黒魔道士。まずは「サイレス」で静寂状態にしよう。

◆クエスト進行フロー

- セルビナG−10のDiederikと話して、AngelicaかUmbertoのどちらに会うか選ぶ
- Angelicaを選ぶ：ウィンダス水の区北側F−10のAngelicaと話す
- Umbertoを選ぶ：バストゥーク商業区L−10のUmbertoと話す
- コロロカの洞門にあるMining Pointに「つるはし（雑貨）」を使い、「バル貝の貝殻」を入手
- Angelicaに「バル貝の貝殻」を渡す ／ Umbertoに「バル貝の貝殻」を渡す → セルビナのDiederikと話す
- オズトロヤ城2階I−9にあるBrass Doorを調べる
- ドアを開けた先にある「???」を調べて、出現したヤグード族を倒す
- フェローと話してから、再度「???」を調べる
- Angelica、Umbertoの順に話す

レベル上限上昇クエスト2 ふたりの想い

依頼者 Luto Mewrilah：ジュノ上層G−9　報酬 フェローのレベル上限が60になる

フェローのレベル上限突破クエストの2回目で、フェローのレベルが51以上の状態で発生する。クフィム島で出現する巨人族は、レベル60ぐらいあれば楽に倒すことが可能だ。

巨人族の特殊技「グランドスラム」は範囲攻撃になるので、フェローを回復できるようにサポートジョブを白魔道士にするか、回復タイプで挑もう。

◆クエスト進行フロー

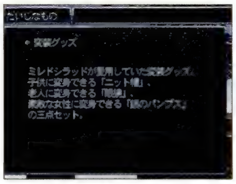
- ジュノ上層G−9のLuto Mewrilahと話す
- ジュノ上層G−10のMonberauxと話す
- ジュノ上層G−9のLuto Mewrilahと話す
- クフィム島E−6のGiant Footprintを調べて、出現した巨人族を倒す
- フェローと話してから、再度Giant Footprintを調べる
- Luto Mewrilah、Monberauxの順に話す

戦闘スタイル取得クエスト カメレオンのまやかしを

依頼者 Luto Mewrilah：ジュノ上層G−9　報酬 作戦書：防戦、力戦、持久戦のどれか

「冥闇」クリア済みで、信頼関係を高めると戦闘スタイル取得クエストが発生する。クエストクリア後に3種類ある作戦書のうち、1つだけ選択することができ、それを所持した状態でRendezvous Pointを調べるとフェローが作戦書の戦闘スタイルを習得するのだ。

残りの作戦書を取得する方法はP.251を参照してほしい。



▲クリア後にバストゥークQ「七つの緻密なトリックを」で使う「変装グッズ（だいじなもの）」も入手。

◆クエスト進行フロー

- ジュノ上層G−9のLuto Mewrilahと話す
- ル・ルデの庭H−7のMuhohoと話す
- バストゥーク鉱山区H−7のGelzerioと話す
- ウィンダス水の区北側F−10のChamamaと話す
- ジュノ上層G−9のLuto Mewrilahと話す
- デルクフの塔下層I−5の「???」、J−9の「???」を調べる
- 出現したマジックポット族を倒す
- フェローと話してからJ−9の「???」を調べて、作戦書を選ぶ（選べるのは1つのみ）
- 作戦書を所持した状態でRendezvous Pointを調べると、フェローが戦闘スタイルを習得

レベル上限上昇クエスト3 心のシグナル

依頼者 Luto Mewrilah：ジュノ上層G−9　報酬 フェローのレベル上限が65になる

「ふたりの想い」クリア後にフェローのレベルが56以上で発生するクエスト。依頼者はLuto Mewrilahだが、最初に話しかける相手はジュノ上層I−10にいるRatotoになるので間違えないようにしよう。

また、クゥルンの大伽藍の「???」付近に見破りをもつ敵がいるが、それには見つからずに調べられる。

◆クエスト進行フロー

- ジュノ上層I−10のRatotoと話す
- ジュノ上層G−9のLuto Mewrilahと話す
- 南サンドリアE−8のRaimbroyと話す
- クゥルンの大伽藍I−7にある「???」を調べる
- ジュノ上層G−9のLuto Mewrilahと話す

レベル上限上昇クエスト4 竜虎相搏つ

依頼者 Luto Mewrilah：ジュノ上層G−9　報酬 フェローのレベル上限が70になる

「心のシグナル」クリア後にフェローのレベルが61以上で発生するクエスト。「伝える言葉」と同じくク・ビアの闘技場で発生し、フェローとの一騎打ちを行う。フェローのジョブはPCのジョブで変化し、それぞれのSPアビリティを使用する。特に危険なのは忍者の「微塵隠れ」。威力が高いのでHPを800以上に維持しておこう。

注意したいのは、フェローには一撃で200を超えるダメージが入らないこと。高位の精霊魔法や1ヒットで高威力なWSだと与えたダメージが無駄になる。精霊魔法はII系、WSは多段ヒットするものを使おう。また、「ブレスドレイディアンス」を使ってくることがあるため、可能なかぎりHPは高く保っておきたい。なお、フェローのHPを7〜8割りほど減らせば勝利できる。負けても経験値のロストはないので何度も挑戦しよう。



◀フェローが「連続魔」や「インビンシブル」を使用したら、入口まで逃げて時間を稼ぐ戦法が有効だ。

◆進行手順

- ジュノ上層G−9のLuto Mewrilahと話す
- ク・ビアの闘技場に入る（レベル無制限、1人専用のBF戦）
- フェローと戦って勝利する（フェローのジョブは下記を参照）

◆フェローのメイン＆サポートジョブ

PCのジョブ	フェローのジョブ
白黒赤シ学	赤魔道士
モナ吟青コ踊	ナイト
獣竜召か	獣使い
戦暗狩侍忍	忍者

→ サポートジョブも左表に対応したジョブになるが、メインジョブとサポートジョブが同じになったときは右表に示すサポートジョブになる →

フェローのジョブ	サポートジョブ
赤魔道士	黒魔道士
ナイト	黒魔道士
忍者	黒魔道士
獣使い	赤魔道士

例：PCが青魔道士／忍者のとき、フェローはナイト／忍者になる
PCが赤魔道士／白魔道士のときはフェローのサポートジョブは右表を参照して赤魔道士／黒魔道士になる

CAMPAIGN

カンパニエ

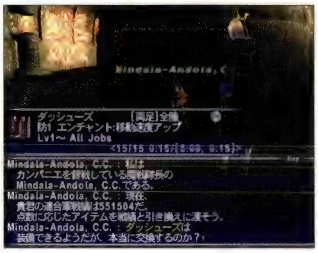
過去世界では、アルタナ連合軍と獣人血盟軍が領土の支配を巡った争奪戦が繰り広げられている。三国を拠点とする軍隊に所属して、カンパニエにおける4つの活動で争奪戦に参加しよう。

カンパニエで経験値やアイテムをゲット!

カンパニエでは、カンパニエバトルやカンパニエopsなどに参加することで経験値や連合軍戦績や獲得できる。それらはソロでいつでも参加でき、好きなときにやめられるのが魅力だ。また、貯めた連合軍戦績で戦績交換アイテム(P.257)の武器や防具と交換したり、右表のようなさまざまなサービスも受けられるので、ぜひ挑戦してみよう。

◆カンパニエのメリット

- ソロで気軽に参加できる
- 経験値や連合軍戦績を獲得できる
- シギルや戦績テレポなどのサービスを受けられる
- 連合軍戦績で戦績交換アイテムと交換できる



◀戦績交換アイテムの「ダッシューズ」は、移動速度が12%アップする優秀なエンチャントアイテムだ。

アルタナ連合軍に所属すればカンパニエに参加できる

カンパニエに参加するには、サンドリア王国軍、バストゥーク共和国軍、ウィンダス連邦軍のいずれかの軍隊に所属する必要がある。各軍には所属するための入団試験クエストがあるので、下記を参考にクリアしよう。どこに所属するかは自由だが、それぞれの本拠地が異なるほか、交換できる戦績交換アイテムなども異なる。まずはそれらを確認してから決めるといいだろう。なお、所属軍はいつでも変えることができ、1回目の移籍に罰則はない。しかし2回目以降は、上位2つの勲章(P.256)が剥奪され連合軍戦績300が必要になる。

◆アルタナ連合軍に所属するクエストの手順 ※

サンドリア王国軍	バストゥーク共和国軍	ウィンダス連邦軍
Aガルレージュ要塞〔S〕J−6から次のマップに進み、I−6にいるRandecqueと会話する B選択肢で「ぜひ!」を選び「紅の紹介状(だいじなもの)」を入手する C南サンドリア〔S〕I−9にいるMainchelite と会話して「入隊試験を受ける」を選ぶ D東ロンフォール〔S〕に行き、H−8、I−8、J−7にある「???」を調べて3つのだいじなものを入手 EMaincheliteと会話する	Aエルディーム古墳〔S〕J−9にいるTurbulent Stormと会話する B選択肢で「ぜひ!」を選び「蒼の紹介状(だいじなもの)」を入手する Cバストゥーク商業区〔S〕E−8のAdelbrechtと会話 D北グスタベルク〔S〕I−6にいるGebhardt→E−11にいるRoderichの順に話し、E−7にあるBarricadeを調べる EAdelbrechtと会話する	Aクロウラーの巣〔S〕L−8にいるKalsu-Kalasuと会話する B選択肢で「ぜひ!」を選び「翠の紹介状(だいじなもの)」を入手 Cウィンダス水の区〔S〕北H−9にいるMiah Riyuhと会話して「ゾンパジッパのなんでも魔符(だいじなもの)」を入手 D西サルタバルタ〔S〕F−4、F−11、J−8にあるSealed Entranceを調べる EMiah Riyuhと会話する

※ すでにいずれかの軍に入隊しており他の軍に移籍をする場合は、手順のCからクエストを始められる

軍に所属したら4つの活動を行おう

カンパニエにはカンパニエバトル、カンパニエops、意見具申、スカウトの4つの活動がある。前者2つは、参加することで経験値や連合軍戦績を獲得できるのが魅力だ。意見具申は、所属国についてのアンケート調査のようなもので、国の方針に影響を及ぼす。

そしてスカウトとは、「ゲスト」と呼ばれる英傑のNPCたちを、所属国に引き入れる活動だ。いずれも所属軍の国力に影響するので、それぞれのページで詳細を確認してみよう。

◆カンパニエで行える4つの活動

カンパニエバトル ▶P.258

過去世界におけるカンパニエのリージョン情報では、各地で激しい戦闘が行われている。戦地へ向かい、獣人血盟軍を撃退して勝利をめざそう。

カンパニエops ▶P.262

カンパニエopsでは、専用のチケットを使用して所属軍に必要な資源や物資を調達できる。クリアすれば経験値や連合軍戦績をもらえるのだ。

意見具申 ▶P.262

刻々と移り変わる戦況において、国に必要とされるものはつねに異なる。気づいたことや不足しているものがあったら意見具申で報告しよう。

スカウト ▶P.261

強力なゲストたちをスカウトすると所属国によい影響をもたらす。そのうちの1つは、所属国のカンパニエバトルで助太刀に現れてくれるのだ。

活動内容は国力に反映される

カンパニエの4つの活動によってもたらされた結果は、すぐに影響があるものと、カンパニエ集計によって反映されるものがある。カンパニエバトルによるエリア支配の決定や、国の方針などの大きな項目はすべてカンパニエ集計後だ。ここでは、リージョン情報の見方や国力情報などの基本情報を説明しているので、ひととおり確認しておこう。

◆カンパニエの流れ

1 方針決定
今週1週間の作戦方針や後方支援といった軍事的な方針が、前週のカンパニエ集計を受けて決められる。軍事的な方針には、領土を拡大したり資源を獲得したりなどさまざまなものがある。

▶

2 カンパニエ活動
決定した方針にしたがって、カンパニエバトルで積極に攻めたり、カンパニエopsで出現する作戦内容が変化する。また、意見具申で自分の意見を軍事方針に反映させることも可能だ。

▶

3 カンパニエ集計
地球時間の日曜24時に、カンパニエ集計が行われる。エリアの支配国やゲストの所属軍が決定したり、カンパニエopsの消化率や意見具申などから次週の軍事方針が決定されるのだ。

◆広報官の場所（カンパニエについて説明を聞ける）

所属国	エリア：NPC名
サンドリア王国軍	南サンドリア〔S〕I−9：Palardaifault V Draffles
バストゥーク共和国軍	バストゥーク商業区〔S〕E−8：Isabelle
ウィンダス連邦軍	ウィンダス水の区〔S〕北側H−10：Kuron-Makaron

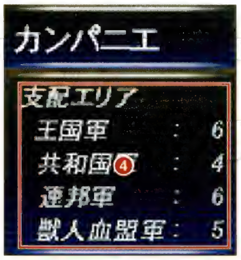
◆ゲストのMaruna-Kurinaの出現場所 ※

所属している国名	出現位置
サンドリア王国軍	南サンドリア〔S〕M−7
バストゥーク共和国軍	バストゥーク商業区〔S〕F−8
ウィンダス連邦軍	ウィンダス水の区〔S〕北側L−5

※Maruna-Kurinaはスカウト（P.261）活動によって迎えられた軍の場所に出現する

◆リージョン「カンパニエ」の見方









❶ 本拠地の勢力
本拠地の軍を表すアイコンと名称。

❷ エリアの勢力
争奪戦が行われるエリア。各エリアは支配している軍の色で、赤＝サンドリア王国軍、青＝バストゥーク共和国軍、黄＝ウィンダス連邦軍、紫＝獣人血盟軍を表している。

❸ ヒロイズムゲージ
そのエリアに参戦するNPCの行動を表すゲージ。赤い部分が多いほどそのエリアに参戦するNPCの行動が大胆になる。

❹ 支配エリアの数
各軍が支配しているエリアの総数。

❺ 本拠地の名称
本拠地の軍のアイコンと名称。

❻ 情報力
本拠地の情報レベル。レベルは1〜10まであり高いほど詳しい戦況がわかるようになる。

❼ 士気
本拠地の士気の高さを表すゲージ。赤い部分が多いほど士気が高まり、兵士が戦場に出撃する回数が増える。

❽ 活気
本拠地の活気を表すゲージ。赤い部分が多いほど活気があり、カンパニエ集計時による軍資金の収入が増える。

❾ エリアを支配している軍
そのエリアを支配している軍のアイコンが表示される。

❿ 拠点防衛力
エリアの防衛力。数値は、左が現在の拠点防衛力、右が最大防衛力を表し、最大防衛力は300が上限となっている。

⓫ 戦略物資
エリアの戦略物資量。数値は、左が現在の物資量、右が最大備蓄量を表し、最大備蓄量は300が上限となっている。

⓬ エリア支配率
エリア支配率を表すゲージ。赤い部分が多いほど支配率が高いことを表している。

◆国力情報のおもな種類と内容

項目	解説
軍資金	国が軍事行動に使用できる予算。豊富にあれば部隊の出撃回数が多くなり、兵士が増員され装備品も充実。カンパニエバトルが発生するごとに減少し、活気が高まると増加していく
軍需物資	戦略物資を使って生産された装備品やテンポラリアイテムの保有量。装備の支給やテンポラリアイテムの補充、拠点の補修や部隊の強化、特定のカンパニエopsの発令で消費される
戦略物資（1）	国が軍事行動遂行のために確保している物資の総量。軍需物資の生産、部隊の出撃や一部のカンパニエopsの発令で消費される。支配エリアが多いと増加し、一部のカンパニエopsによって増減
技術力	高度な兵器や高性能な装備を開発するための能力。ただし、技術力が高くても「軍資金」に余裕がないと生産は行われない。カンパニエopsの「技術供与」などの成功で上昇する
生産力	開発した装備や兵器の量産力。生産力が高いと少ない戦略物資で多くの軍需品を生産することができる。ただし、「戦略物資」がないと生産は行われない。カンパニエopsの「職業訓練」などの成功で増加
ゲスト	スカウトによって特定のNPCが軍に所属すると、カンパニエバトルに参戦し国力に影響を与える。どのゲストがどの軍に所属しているなどの詳細は、ゲストの1人であるMaruna-Kurinaから聞ける
情報力	各国の軍事情報網の強さ。レベルが高いとアナウンス（P.258）やNPCからの情報精度が高まる。カンパニエopsの「諜報工作」に分類される任務に成功すると上昇し、カンパニエ集計と同時に変動

項目	解説
士気	将兵の戦闘意欲を示す指標。士気が高まると部隊の出撃回数が増える。士気の高さはカンパニエバトルの勝敗によって増減し、カンパニエops「侵攻支援」と「防衛支援」の成功でも増加する
活気	国民の国家に対する信頼度の高さ。活気が高いほどより多くの「軍資金」が集まるようになる。カンパニエバトルの勝敗によって増減し、カンパニエops「不審物回収」と「巡回任務」の成功でも増加
支配エリア	リージョンから確認できる、サンドリア王国軍、バストゥーク共和国軍、ウィンダス連邦軍、獣人血盟軍が支配しているエリア数。支配エリアでは施設や軍備を利用でき、多くのエリアを支配するほど強力になる
拠点防衛力	拠点に配置されている兵力の指標。侵攻側は拠点を攻撃、防衛側は兵士が倒されると防衛力が下がる。カンパニエopsの「兵員輸送」で拠点防衛力、「拠点防壁改装」で最大防衛力を上げられる
戦略物資（2）	リージョンから確認できるエリアの戦略物資量。テンポラリアイテムをもらうと現在の物資量が減少し、0になると配布が中止される。カンパニエopsの「軍需品運搬」と「輸送計画立案」などで補給が可能だ
エリア支配率	リージョン情報で閲覧したエリアの支配率を表すゲージ。赤い部分が多いほど支配率が高いことを表し、カンパニエ集計時にもっとも支配率の高かった軍が高確率で翌週にエリアを支配する
ヒロイズムゲージ	エリアに出現したNPCの行動力を表すゲージで、該当のエリアで戦闘が発生すると上昇していく。ゲージがピークに近づくと将軍、ゲスト、敵味方問わず、NPCが大胆な行動を行うようになるのだ

叙勲審査を受けて階級アップをめざそう

PCはアルタナ連合軍に所属すると同時に、「二級連合従軍章」と呼ばれるもっとも低いランクの勲章を授かる。勲章のランクはカンパニエバトルとカンパニエopsで、一定の経験値を獲得すると上げることが可能だ。ある程度経験値を取得したら、叙勲審査官と呼ばれるNPCに話しかけ、叙勲審査を受けてみよう。そこで昇格の基準を満たしていたら、1つ上の勲章を授かることができるのだ。

なお、「二級連合従軍章」以外の勲章には地球時間で30日の有効期限がある。期限が切れると、カンパニエ活動に参加できなくなり、シギルも受けられないので注意しよう。

◆叙勲審査官の場所

所属軍	場所:NPC名
サンドリア王国軍	南サンドリア〔S〕K−10:Alfred
バストゥーク共和国軍	バストゥーク商業区〔S〕 F−8:Annabelle
ウィンダス連邦軍	ウィンダス水の区〔S〕 北側G−9:Llewellyn

◆上位勲章獲得によるメリット

- カンパニエバトルでの経験値と連合軍戦績の獲得量、および獲得量の上限が増える
- カンパニエopsで受領できる任務の種類が増加
- 意見具申で発言した内容の影響度が高まる
- シギルを受けたときの効果時間が延長
- 連合軍戦績で交換できるアイテムの種類が増える

◆階級と勲章の名称

階級	勲章	ランク
連合従軍章	二級連合従軍章	低
	一級連合従軍章	↓
	連合白兵章	
	連合突撃章	
剣勲章	青銅剣勲章	
	白銀剣勲章	
	霊銀剣勲章	
	黄金剣勲章	
戦功水晶章	二級戦功水晶章	
	一級戦功水晶章	
	騎士戦功水晶章	
	聖騎士戦功水晶章	
勲功翼章	二級勲功翼章	
	一級勲功翼章	
	名誉勲功翼章	
	殊勲翼章	高

◆叙勲審査の流れ

1 叙勲審査官に話しかけて「叙勲審査を申請する」を選択

経験値を稼いだら、叙勲審査官と会話して「叙勲審査を申請する」を選ぼう。すると、現時点の評価を教えてくれる。このとき評価が高ければ1つ上の勲章をもらえるのだ。また、評価が中ぐらいだとランクは上がらないが、現状の勲章を維持でき、低い場合は勲章が1つランクダウンするのだ。なお、叙勲審査はアルタナ連合軍に入団するか、前回の審査受領から地球時間で5日経過しないと受けられない。



◀各国の叙勲審査官は「ノーブルチュニック」を着ていて目立つ。

◆評価の高さによる叙勲審査官のコメントの変化

評価	コメントの内容	勲章の状態
高	おめでとう! 君の目覚ましい勲功が評価されて勲章が授与されるそうだ	ランクアップ
中	ふむ。君の努力は評価できるが叙勲にはいま一歩、勲功が及ばなかったようだ	現状維持
低	このような結果を伝えるのは残念だがこのままでは、貴君の勲章を返却してもらう~	ランクダウン

2 審査結果の決定を選ぶ

叙勲審査官のコメントが高い評価だった場合は、「はい」を2回選ぼう。そうすれば1つ上の勲章を授かることができる。それ以外の評価だった場合は、「いいえ」を選んで勲章の有効期限がくるまで経験値を稼ぎ、高い評価をめざすのだ。ちなみに、期限切れで叙勲審査すると、選択肢は1つしか出現しない。

◆審査を終えた場合の評価の変動

審査の結果	評価の状態
ランクアップ	リセットされる
現状維持	リセットされる
ランクダウン	半減した状態で残る

連合軍戦績を貯めれば各種サービスが利用できる

カンパニエ活動で貯められる連合軍戦績を消費して、各種サービスに利用することができる。その内容は、シギルを受けるときのオプションや、チョコボの利用、連合軍戦績テレポ(以下、戦績テレポ)による移動用サービスなどさまざまだ。また、戦績交換アイテムには連合軍戦績が5万も必要なものがあるのでがっちり貯めていこう。

チョコボ

過去世界のチョコボは、各国の拠点と3カ所のフィールドから乗ることができる。必要な連合軍戦績は所属軍にかかわらず、拠点は125、フィールドは250だ。ちなみにフィールドのチョコガールは、白魔法の「リコールジャグ」「リコールパシュ」「リコールメリファ」でワープした先の近くにいる。

◆カンパニエ方面のチョコガールの場所

エリア	座標	NPC名	必要戦績
南サンドリア〔S〕	K−10	Chauxnatte	125
バストゥーク商業区〔S〕	H−5	Melina	
ウィンダス水の区〔S〕北側	G−5	Yasmina	
ジャグナー森林〔S〕	G−9	Helmyre	250
バシュハウ沼〔S〕	J−9	Milloure	
メリファト山地〔S〕	I−8	Lidaise	

シギル

シギルはカンパニエ専用の敵以外を倒したときに、各種「クリスタル」が入手できるようになったりする便利なものだ。さらにこれを受ける際に連合軍戦績を利用すれば、追加でオプションを選択できる。その内容は、食事の効果時間を延長できたり、HPやMPが少なくなると潜在効果が発動して「リジェネ」や「リフレシュ」がかかったりするなどさまざまだ。

◆オプションの種類と必要戦績

必要戦績	オプションの内容
50	潜在効果:リジェネ
	潜在効果:リフレシュ
	食事効果時間延長
100	経験値ロスト軽減 ※

※ ゲストのTitaniaをスカウトしている軍のみ

◆シギルを受けられる督戦官の場所

本拠地名	場所:NPC名
サンドリア王国	南サンドリア〔S〕L−9:Miliart, T.K.
バストゥーク共和国	バストゥーク商業区〔S〕G−4:Millard, I.M.
ウィンダス連邦	ウィンダス水の区〔S〕北側G−5:Mindala-Andola, C.C.

連合軍戦績テレポ

戦績テレポはアルタナ連合軍の拠点となる三国か、フィールドにいるカンパニエ審理官に話しかけると利用できる。三国から利用するとワープで任意のフィールドに移動でき、フィールドからなら所属国にもどれるのだ。

カンパニエバトルに参加するときに便利なので、利用できるサービスのなかではもっとも多用するだろう。なお、戦績テレポによって必要な連合軍戦績は、ワープ先となるエリアを支配している軍によって異なる。また所属軍以外の国から利用する際は、自国の1.2倍の連合軍戦績が必要なので覚えておこう。

◆三国のカンパニエ審理官の場所

本拠地	場所:NPC名
サンドリア王国	南サンドリア〔S〕H−9:Scarlette, C.A.
バストゥーク共和国	バストゥーク商業区〔S〕E−8:Narkissa, C.A.
ウィンダス連邦	ウィンダス水の区〔S〕北側G−10:Wenonah, C.A.

◆所属国からの連合軍戦績テレポ

支配別必要戦績			エリア名	テレポ先の座標
自国	他国	獣人		
50	70	90	バタリア丘陵〔S〕	J−8
			ロランベリー耕地〔S〕	I−7
			ソロムグ原野〔S〕	H−8
40	60	80	ジャグナー森林〔S〕	I−8
			パシュハウ沼〔S〕	K−4
			メリファト山地〔S〕	D−4

支配別必要戦績			エリア名	テレポ先の座標
自国	他国	獣人		
30	50	70	ブンカール浦〔S〕	H−10
			グロウベルグ〔S〕	I−9
			カルゴナルゴ城砦〔S〕	I−9
20	40	60	東ロンフォール〔S〕	G−9
			北グスタベルグ〔S〕	E−11
			西サルタバルタ〔S〕	G−7

戦績交換アイテム

◆連合軍戦績で交換できるアイテム一覧

軍	必要階級	必要戦績	アイテム名	種類	性能
共通	連合従軍章	980	ダッシューズⒺ	両足	防1 エンチャント:移動速度アップ Lv1～ All Job <15回 [5:00 0:15]>
		1000	ピルグリムチュニカⓇ	胴	防1 ヒーリングMP+1 Lv1～ All Job
サンドリア王国軍	連合従軍章	1000	ラムジャックⓇ	胴	防1 HP+4 MP+4 Lv1～ All Jobs
		3000	ラムシールドⓇ	盾	防15 STR+3 VIT+3 攻+3 回避+3 Lv60～ ナ暗
	剣勲章	7000	ラムヘルムⓇ	頭	防13 AGI+2 コンビネーション:命中+ 攻+ Lv45～ 戦ナ暗獣侍忍
			ラムマフラⓇ	両手	防9 命中+3 コンビネーション:命中+ 攻+ Lv45～ 戦ナ暗獣侍忍
			ラムブリーチズⓇ	両脚	防23 DEX+2 AGI+2 コンビネーション:命中+ 攻+ Lv45～ 戦ナ暗獣侍忍
			ラムソルレットⓇ	両足	防8 AGI+2 コンビネーション:命中+ 攻+ Lv45～ 戦ナ暗獣侍忍
		10000	ラムチェーンメイルⓇ	胴	防32 DEX+2 コンビネーション:命中+ 攻+ Lv45～ 戦ナ暗獣侍忍
	戦功水晶章	20000	ラムホーンⓇ	管楽器	CHR+4 マーチ+2 Lv60～ 吟
			ラムランスⓇ	両手槍	D70 隔365 HP+10 MP+10 レジストサイレス効果アップ 被ダメージ−10% Lv71～ 戦ナ侍竜
			ラムピックⓇ	片手斧	D47 隔268 攻+10 レジストカーズ効果アップ Lv71～ 戦暗獣狩
		40000	ラムサリットⓇⒺ	頭	防29 HP+20 敵対心+5 魔法防御力アップ+3 コンビネーション:全属性耐性+ Lv68～ 戦ナ暗
			ラムダスタナⓇⒺ	両手	防22 HP+20 敵対心+4 魔法防御力アップ+2 コンビネーション:全属性耐性+ Lv68～ 戦ナ暗
	勲功翼章	50000	ラムホーズⓇⒺ	両脚	防36 HP+28 敵対心+4 魔法防御力アップ+4 コンビネーション:全属性耐性+ Lv68～ 戦ナ暗
			ラムグリーヴⓇⒺ	両足	防18 HP+19 敵対心+3 魔法防御力アップ+3 コンビネーション:全属性耐性+ Lv68～ 戦ナ暗
バストゥーク共和国軍	連合従軍章	1000	フォースチュニカⓇ	胴	防1 HP+8 Lv1～ All Jobs
		3000	フォースガンⓇ	射撃	D37 隔582 飛命+6 飛攻+6 Lv60～ 狩
	剣勲章	7000	フォースアーメットⓇ	頭	防18 VIT+3 コンビネーション:HP+ Lv55～ 戦ナ暗
			フォースガントレⓇ	両手	防13 命中+5 コンビネーション:HP+ Lv55～ 戦ナ暗
			フォースクウィスⓇ	両脚	防+30 AGI+3 コンビネーション:HP+ Lv55～ 戦ナ暗
			フォースサバトンⓇ	両足	防11 命中+2 飛命+2 コンビネーション:HP+ Lv55～ 戦ナ暗
		10000	フォースキュイラスⓇ	胴	防41 VIT+2 コンビネーション:HP+ Lv55～ 戦ナ暗
	戦功水晶章	20000	フォーストポロクⓇ	両手斧	D88 隔474 攻+10 レジストブライン効果アップ Lv71～ 戦暗
			フォースザグナルⓇ	両手鎌	D84 隔470 命中+7 レジストパライズ効果アップ Lv71～ 戦暗獣
			フォースメイスⓇ	片手棍	D25 隔288 HP+30 MP+30 魔法攻撃力アップ+4 コンサーブMP+4 Lv71～ 戦モ白黒赤獣吟召学
		40000	フォースハウベⓇⒺ	頭	防23 STR+3 回避+5 モクシャ+4 コンビネーション:攻+ Lv68～ 戦ナ暗獣侍忍竜
			フォースヘンツェⓇⒺ	両手	防14 STR+3 回避+4 モクシャ+2 コンビネーション:攻+ Lv68～ 戦ナ暗獣侍忍竜
	勲功翼章	50000	フォースショースⓇⒺ	両脚	防27 STR+4 回避+4 モクシャ+4 コンビネーション:攻+ Lv68～ 戦ナ暗獣侍忍竜
			フォースシューⓇⒺ	両足	防11 STR+3 回避+3 モクシャ+2 コンビネーション:攻+ Lv68～ 戦ナ暗獣侍忍竜
ウィンダス連邦軍	連合従軍章	1000	コブラチュニカⓇ	胴	防1 MP+8 Lv1～ All Jobs
		3000	コブラクレイモアⓇ	両手剣	D63 隔405 MP+8 攻+7 Lv50～ 戦ナ暗
	剣勲章	7000	コブラハットⓇ	頭	防17 INT+2 ヒーリングMP+1 コンビネーション:MP+ Lv55～ モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学
			コブラカフスⓇ	両手	防11 INT+1 MND+1 CHR+1 回避+5 コンビネーション:MP+ Lv55～ モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学
			コブラスロップスⓇ	両脚	防23 INT+1 CHR+1 耐闇+7 コンビネーション:MP+ Lv55～ モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学
			コブラピガッシュⓇ	両足	防10 MND+2 CHR+2 耐氷+11 コンビネーション:MP+ Lv55～ モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学
		10000	コブラコートⓇ	胴	防32 INT+2 MND+2 CHR+2 耐光+4 耐闇+4 コンビネーション:MP+ Lv55～ モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学
	戦功水晶章	20000	コブラバグナウⓇ	格闘武器	D+15 隔+55 攻+7 レジストポイズン効果アップ Lv71～ 戦モ暗獣忍か
			コブラナイフⓇ	短剣	D25 隔171 HP+16 MP+16 レジストカーズ効果アップ Lv71～ 戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊
			コブラボウⓇ	弓術	D77 隔524 飛命+5 レジストブライン効果アップ Lv71～ 戦ナ暗狩侍
		40000	コブラキャップⓇⒺ	頭	防22 命中+4 ストアTP+2 敵対心−4 コンビネーション:カウンター+ Lv68～ モシ狩青コか踊
			コブラクロシュⓇⒺ	頭	防12 HP+15 MP+15 魔法攻撃力アップ+1 コンサーブMP+2 コンビネーション:魔法命中率+ Lv68～ 白黒赤吟召青か学
			コブラミトンⓇⒺ	両手	防13 命中+4 ストアTP+3 敵対心−3 コンビネーション:カウンター+ Lv68～ モシ狩青コか踊
			コブラグローブⓇⒺ	両手	防12 HP+18 MP+18 魔法攻撃力アップ+2 コンサーブMP+3 コンビネーション:魔法命中率+ Lv68～ 白黒赤吟召青か学
	勲功翼章	50000	コブラサブリガⓇⒺ	両脚	防26 命中+5 ストアTP+3 敵対心−4 コンビネーション:カウンター+ Lv68～ モシ狩青コか踊
			コブラトルーズⓇⒺ	両脚	防24 HP+25 MP+25 魔法攻撃力アップ+2 コンサーブMP+2 コンビネーション:魔法命中率+ Lv68～ 白黒赤吟召青か学
			コブラレギンスⓇⒺ	両足	防10 命中+4 ストアTP+4 敵対心−3 コンビネーション:カウンター+ Lv68～ モシ狩青コか踊
			コブラクラッコーⓇⒺ	両足	防10 HP+22 MP+22 魔法攻撃力アップ+3 コンサーブMP+3 コンビネーション:魔法命中率+ Lv68～ 白黒赤吟召青か学

◇カンパニエバトル◇ 獣人血盟軍を撃退して勝利をもたらせ!

エリア支配を巡って、アルタナ連合軍と獣人血盟軍が交戦するのがカンパニエバトルだ。エリアを支配していない側の軍が、拠点陥落を狙って出撃することでバトルが発生する。ひんぱんに発生するので、いつでも戦いに参加できるのだ。どんどん参加して経験値と連合軍戦績をゲットしよう。また、参加後は自分の好きなタイミングでやめることも可能だ。

カンパニエバトルに参加するには、アライドタグと呼ばれる魔法の認識票を受ける必要がある。これがない状態だと経験値や連合軍戦績はもらえないので要注意。また、アライドタグを受けた状態は、通常時とルールが変わるので下表で確認しておこう。ちなみにカンパニエバトルに参加中は、敵味方ともにPC名の左側に剣マークが表示される。



◀カンパニエバトル専用の敵は、敵対行動をとらないかぎりアライドタグがついてないPCを襲わない。

◆カンパニエバトルの流れ

1 バトルの発生を確認する

バトル発生中のエリアは、リージョン情報のカンパニエで確認できる。マップ上に剣マークがあるエリアで現在交戦中だ。ただし剣マークは、バトルの終始から少し遅れて表示されるので注意しよう。情報力レベルが7程度あるときは、三国で表示されるカンパニエ関連のシステムメッセージに注目するといい。バトル未発生のエリアで、"エリアを支配していない側の軍の部隊が出撃"すれば、約10分後に該当エリアでバトルが発生するのだ。

◆カンパエニバトル発生の確認方法

- リージョン情報のカンパニエから剣マークを調べる
- 現地で"カンパニエバトルが発生しました"のログが流れる
- 三国で待機してバトル未発生エリアへ侵攻側の部隊の出撃情報を確認する

▼

2 戦績テレポなどで現地へ移動する

参加するエリアが決まったら現地へ移動しよう。オススメは、現地まですばやく移動できる戦績テレポを利用したワープだ。ワープ後は下表の場所に出現するので、そこからアライドタグを発行してくれるカンパニエ審理官の場所へ向かおう。カンパニエ審理官の位置は、支配している軍によって違うのでよく確認するように。バトル初参加のときは連合軍戦績がないため、所属国周辺のエリアへ徒歩で向かいバトルに参加するといいだろう。ちなみにバトルの発生しているエリアでは、専用のBGMが流れている。

◆戦績テレポの出現場所と審理官の位置

エリア名	テレポ後の出現場所	カンパニエ審理官の場所	
		連合軍支配	獣人軍支配
バタリア丘陵〔S〕	J−8	J−7	J−8
エルディーム古墳〔S〕	−	J−8	I−8
ジャグナー森林〔S〕	I−8	I−8	I−8
ラヴォール村〔S〕	−	J−7	J−6
ブンカール浦〔S〕	H−10	G−10	H−10
東ロンフォール〔S〕	G−9	H−8	H−9
南サンドリア〔S〕	G−10	L−9	F−9
ロランベリー耕地〔S〕	I−7	J−7	I−7
クロウラーの巣〔S〕	−	K−8	I−10
パシュハウ沼〔S〕	K−4	K−6	K−4
ベドー〔S〕	−	E−7	E−7
グロウベルグ〔S〕	I−9	I−8	I−9
北グスタベルグ〔S〕	E−11	E−10	E−11
バストゥーク商業区〔S〕	F−9	G−4	H−8
ソロムグ原野〔S〕	H−8	H−7	H−8
ガルレージュ要塞〔S〕	−	I−6	I−8
メリファト山地〔S〕	D−4	E−5	D−4
オズトロヤ城〔S〕	−	F−8	F−8
カルゴナルゴ城砦〔S〕	I−9	H−8 ※	I−9
西サルタバルタ〔S〕	G−7	H−6	H−7
ウィンダス水の区〔S〕	G−7	F−5	G−7

※ 戦績テレポで移動後のマップH−9から進んだ先のマップ

▼

3 カンパニエ審理官からアライドタグを受ける

カンパニエ審理官の場所に到着したら、話しかけてアライドタグを受けよう。これを受ければ専用のアイコンが表示され、バトルで経験値と連合軍戦績を獲得できるようになる。それと同時にいくつかの影響があるので、下表で確かめておこう。また、カンパニエ審理官からは連合軍戦績を使ってテンポラリアイテムをもらうことが可能だ。ちなみに、カンパニエ専用の敵は「スニーク」と「インビジ」の両方をかけておけば襲われない。

◆アライドタグの特徴

- 画面にアライドタグ専用のアイコンが表示される
- 敵名の横に剣マークがついたカンパニエ専用の敵に襲われるようになる
- 戦闘不能になっても経験値をロストしない
- 敵を倒しても経験値、戦利品を入手できなくなる
- 戦闘スキルや魔法スキルは上昇しない
- 味方のNPCが強化魔法や回復魔法を使用してくれる

▼

4 敵拠点や敵を攻撃せよ!

カンパニエバトルの攻撃対象は、Fortificationという名称の拠点か敵勢の部隊だ。拠点は基本的に連合軍支配時のカンパニエ審理官の近くにあり、これを攻撃したり、敵から守ることが勝敗に影響してくる。したがって、エリアを支配しているのがアルタナ連合軍なら、迫ってくる獣人血盟軍を撃破して拠点に寄せつけないようにする防衛戦となる。逆に獣人血盟軍が支配している場合は、敵を撃破して拠点に近づき攻撃する侵攻戦になるのだ。

◆支配エリアによる戦い方

連合軍支配エリア	獣人血盟軍支配エリア
迫ってくる獣人血盟軍を倒すのがメイン。敵に拠点を攻撃されないようにする防衛戦だ。拠点の近くで待ちかまえ、敵を迎撃せよ。	敵の拠点となるFortificationへの攻撃と、それを守る獣人血盟軍を倒すのが目的。獣人血盟軍を壊走させてからFortificationを叩け。

▼

5 バトルの終了

バトルの終了にはいくつかの条件がある。そのうち、防衛戦では攻めてきた全部隊を撃破したり、侵攻戦では拠点を十分に攻撃できていれば終了するのだ。バトルが終了するとBGMが通常時のエリアのものになり、自動的にアライドタグが消滅して獲得した経験値と連合軍戦績がログに表示される。

バトルで獲得できる経験値と連合軍戦績は、勲章のランクやバトルで活躍した度合いによって変わる。また、終了するとカンパニエ審理官から調達したテンポラリアイテムも消滅してしまうので、終わる前に使っておきたい。なお、バトル途中でもカンパニエ審理官に話しかければ、それまでの活躍を査定してもらい、好きなタイミングで経験値と連合軍戦績を獲得できる。

バトル時の基礎知識をチェック

バトル時はPCと味方のNPCが協力して、獣人血盟軍を撃退していくのが理想だ。通常の戦闘とは異なり、カンパニエバトル専用の敵には占有権がないため、拠点や敵はすべてのPCとNPCが攻撃可能だ。なお、敵も味方もNPCは基本的に将軍1体と部隊メンバー9体で構成されており、将軍はHP・攻撃力・防御力が高いという特徴がある。

◆バトル時の基本

- 侵攻戦では敵拠点のFortificationを攻撃する
- 防衛戦では敵に拠点を攻撃されないようにする
- 敵は近くにいるプレイヤーや味方NPCを優先して狙う
- 大半の敵がMPをもっている
- こちらの拠点を攻撃している敵を釣ってもリンクしない



◀エルディーム古墳〔S〕やクロウラーの巣〔S〕などダンジョンでは、4つほどの拠点が点在している。

◆バトル時のポイント

POINT 1 救護兵を狙え！

支配エリアの防衛戦では、救護兵と呼ばれるNPCが出現する。アルタナ連合軍の救護兵は、アライドタグを受けていれば強化魔法や回復魔法でバックアップしてくれる頼もしい存在だ。一方、獣人血盟軍の救護兵はインプ族で、こちらと同じように血盟軍を支援するやっかいな存在だ。この敵はリンクしないので、真っ先に釣って倒してしまおう。

◆防衛側に出現する救護兵

所属軍	NPC名	種族
サンドリア王国軍	Royal Palliator	エルヴァーン
バストゥーク共和国軍	Field Woundpatcher	ヒューム
ウィンダス連邦軍	Combat Salvemixer	タルタル
獣人血盟軍	Fiendish Leechkeeper	インプ族

POINT 2 テンポラリアイテムを活用しよう

カンパニエ審理官から連合軍戦績と引き換えにもらえるテンポラリアイテムは、実に種類が豊富だ。このうち、HPやMPを増加する「体力の薬」や「魔力の薬」などは長期戦に役立つので活用していこう。ただし、これらを利用するには、高ランクの勲章が必要だ。

◆テンポラリアイテム一覧

階級	アイテム	効果
二級連合従軍章（必要戦績：30）	ハイポーション+3	HP130回復
	ハイエーテル+3	MP70回復
	呪符リレイズ	リレイズの効果
	レーテー水	ステータス変化を1〜3個解除
	武者の薬	一時的に物理命中率を増加する秘薬
	隠者の薬	一時的に魔法命中率を増加する秘薬
	走者の薬	一時的に歩行速度を上げる秘薬
	賢者の薬	一時的に「バクス」の効果を得られる秘薬
	牧者の薬	ペットに与え、HPを回復させる秘薬
	竜鳴丹	飛竜のHPを回復
	ブラックマイン	ゴブリン製の埋設式爆弾。爆発すると鉄殻が飛散する
	バインドチューブ	起爆すると、周辺の生物を「束縛」する
	パラリシスチューブ	起爆すると、周辺の生物を「麻痺」させる
	サイレンスチューブ	起爆すると、周辺の生物を「静寂」にする
	猛者の薬	一時的に物理攻撃力を増大させる秘薬（効果時間1分）
	験者の薬	一時的に魔法攻撃力を増大させる秘薬
	諜者の薬	ヘイストの効果
青銅剣勲章（必要戦績：45）	エクスポーション+3	HP180回復
	スーパーエーテル+3	MP120回復
	カトリコン	状態異常治癒
	軍者の薬	瞬間的にダメージを増大する秘薬
	王者の薬	一時的に「リゲイン」の効果を得られる秘薬
	覇者の薬	一時的に「ポテンシー」の効果を得られる秘薬
二級戦功水晶章（必要戦績：60）	エリクサー	HPとMPを最大値の25%回復
	ダイダロスウィング	TP+100
	体力の薬	HP上限50%UP（効果時間15分）
	魔力の薬	MP上限50%UP（効果時間15分）
	愚者の薬	一時的に魔法ダメージを無効化する秘薬
	尊者の薬	ほとんどのステータス異常を治療する秘薬
	侠者の薬	一時的に物理ダメージを無効化する秘薬（効果時間1分）
	聖者の薬	周囲にいる者のほとんどのステータス変化を治療する秘薬

POINT 3 経験値と連合軍戦績は複数の行動で上昇

バトルで得られる経験値と連合軍戦績は、さまざまな行動によって算出される。それは、ダメージを与えたり受けたりした要素、自分や他者への強化やHPを回復させたといった要素だ。それらの要素は個々に上限があるため、各要素に対するさまざまな行動を行うことがポイント。また、アライドタグを受けてからの経過時間で獲得量の上限が決まっている。そのため参戦時間が長ければ大量に得られるが、短いときは少ないのだ。

POINT 4 特殊装置を破壊せよ！

アルタナ連合軍と獣人血盟軍には、工作部隊と呼ばれる兵士がいる。この兵士たちは、ベルフリーやマントレットといった特殊装置を設置していく部隊なのだ。これらは国の技術力が高いと設置されることがある。このうち、獣人血盟軍専用のシージタータレットは拠点に大ダメージを与えるので、発見したら優先して破壊しよう。

◆工作部隊（P.260〜261）が設置する特殊装置

写真	名称	解説
	シージタータレット	獣人血盟軍の侵攻時のみに出現することがある攻城兵器。拠点を攻撃し、後方から敵を呼び出す。なお軍勢ごとに外見や特殊技が異なる
	ベルフリー	援軍のNPCを出現させるための兵器で、「戦鐘楼」と呼ばれる。アルタナ連合軍、獣人血盟軍の双方とも侵攻軍側に設置されることがある
	マントレット	効果範囲内にいる周囲の味方に「リジェネ」「リフレシュ」「リゲイン」などの効果を与える。徐々にHPが減っていくので自動的に壊れる

POINT 5 各軍が侵攻するエリアの全支配を狙え！

ウィンダス連合軍ならミンダルシア大陸にあるエリアに侵攻するといったように、各軍には侵攻するエリアが決まっており、すべてを支配するとカンパニエopsに「敵将軍討伐作戦」（P.266）という作戦が追加される。その作戦では高性能な武具を狙えるので、侵攻エリアの全支配をめざして戦おう。ちなみに下表にある獣人血盟軍の拠点は、それ以外の侵攻エリアをすべて支配しないとカンパニエバトルが発生しない。

◆各軍の侵攻エリア（赤字は各獣人血盟軍の拠点エリア）

所属軍	侵攻エリア
サンドリア王国軍	南サンドリア〔S〕／東ロンフォール〔S〕／ブンカール浦〔S〕／ジャグナー森林〔S〕／バタリア丘陵〔S〕／エルディーム古墳〔S〕／ラヴォール村〔S〕
バストゥーク共和国軍	バストゥーク商業区〔S〕／北グスタベルグ〔S〕／グロウベルグ〔S〕／パシュハウ沼〔S〕／ロランベリー耕地〔S〕／クロウラーの巣〔S〕／ベドー〔S〕
ウィンダス連邦軍	ウィンダス水の区〔S〕／西サルタバルタ〔S〕／カルゴナルゴ城砦〔S〕／メリファト山地〔S〕／ソロムグ原野〔S〕／ガルレージュ要塞〔S〕／オズトロヤ城〔S〕

アルタナ連合軍と獣人血盟軍の特徴を覚えよう

バトルに参戦する味方NPCと獣人血盟軍は、所属している軍ごとに特徴が異なる。またそのなかでも、将軍や部隊メンバーによってそれぞれ違った個性があるのだ。

アルタナ連合軍のNPCは、将軍の能力がが非常に高くタフな存在だ。通常時の戦闘と同様に、敵のターゲットはもっとも敵対心が高い相手に向くため、強力な敵は将軍に任せてしまうといい。また、部隊メンバーもPCより頑健なので、窮地に陥ったときに頼るといいだろう。ただし、獣人血盟軍もそのスタンスは同じで、部隊長となる将軍は強烈な特殊技を使用してくるものがほとんどだ。ここでその能力を確認してから戦地へおもむこう。

◆アルタナ連合軍の特徴

サンドリア王国軍

ナイトで構成されている部隊が多く、攻撃よりも防御面に優れている。種族はエルヴァーンのみだ。

バストゥーク共和国軍

ヒュームとガルカで編成された勢力。物理攻撃を主体に、強力な特殊技をもつ将軍が複数存在する。

ウィンダス連邦軍

タルタルとミスラで構成された部隊。偉い人は複数のペットを従えているものもいる。

◆獣人血盟軍の特徴

オーク帝国軍

「カウンタースタンス」を使ったら正面からの攻撃は控えよう。反撃によって大ダメージ受けやすい。

クゥダフ兵団

「ダイヤモンドシェル」を使われると、敵の正面以外からの物理攻撃を無効化される。

ヤグード教団軍

大半が「草払い」を使うため、スタン状態になりやすい。そのため将軍クラスはかなりの強敵。

闇の王親衛隊

部隊数は少ないが、将軍、部隊メンバー共に非常に強力。将軍の特徴を覚えてから挑もう。

◆アルタナ連合軍一覧

所属国	部隊名	将軍	部隊メンバー	出撃エリア	解説
サンドリア王国軍	近衛騎士団	Valaineral R Davilles	Royal Guard	サンドリア王国方面全エリア	通常攻撃に光属性の追加ダメージ。固有技は「ウリエルブレード」
	猛狗傭兵騎士団	Leonoyne	Savage Hound Condottiere	サンドリア王国方面全エリア	氷属性の精霊魔法に長けた将軍。固有技は「スパイインチラー」
	緋猪騎士隊	Ashmea B Greinner	Scarlet Boar Esquire	サンドリア王国方面全エリア	通常攻撃に火属性の追加ダメージ。固有技は「プロミネンス」
	ノルバレン騎士団	Feldrautte I Rouhent	Norvallen Knight	サンドリア王国方面全エリア	武器は両手棍。「百烈拳」「かまえる」などのアビリティを使用
	王立騎士団本隊	Yrvaulair S Cousseraux	Royal Knight	サンドリア王国方面全エリア	両手槍で戦うナイト。固有技は「神速のアンゴン」
	アラゴーニュ騎士団	Cerane I Virgaut	Aragoneu Knight	南サンドリア〔S〕／東ロンフォール〔S〕	「イージス」を装備した堅牢な将軍。強力な「シールドバッシュ」を使う
	銀狐騎士隊	Laisavie X Berlends	Silver Fox Archer	南サンドリア〔S〕／ジャグナー森林〔S〕	片手剣と弓術のWSを多用。白魔法も唱える
	薔薇傭兵騎士団	Noillurie	Red Rose Condottiere	南サンドリア〔S〕／ブンカール浦〔S〕	「黙想」「明鏡止水」を使う。「明鏡止水」後は両手刀WSを乱発
	赤狼騎士隊	Mieuseloir B Enchelles	Crimson Wolf Esquire	南サンドリア〔S〕／バタリア丘陵〔S〕	通常攻撃にHP吸収効果。固有技は「クルエルリポスト」
	神殿騎士団本隊	Febrenard C Brunnaut	Temple Knight	南サンドリア〔S〕／エルディーム古墳〔S〕	「ホーリー」や「プロテアV」など、白魔法の扱いに長けた将軍
	金貉騎士隊(工作部隊)	－	Gold Badger Esquire	サンドリア王国方面全エリア	ベルフリーなどの設置がおもな役割
バストゥーク共和国軍	第1鋼鉄銃士隊	Bartholomaus	1st Iron Musketeer	バストゥーク方面全エリア	戦士タイプの将軍。固有技は「グローリースラッシュ」
	第一共和軍団本隊	Maximilian	1st Legionnaire	バストゥーク方面全エリア	片手剣二刀流による攻撃を行う。攻撃間隔が非常に短い
	第二共和軍団本隊	Ludwig	2nd Legionnaire	バストゥーク方面全エリア	暗黒騎士タイプの将軍。通常攻撃に闇属性の追加ダメージ
	第1黄金銃士隊	Elivira	1st Gold Musketeer	バストゥーク方面全エリア	射撃WS「カラナック」を乱発する、赤魔道士の姿をした将軍
	第8鋼鉄銃士隊	Kurt	8th Iron Musketeer	バストゥーク方面全エリア	移動速度が速い暗殺部隊の長。固有技は「伯耆流居合抜」
	第三共和軍団陸戦隊	Invincible Shield	3rd Legionnaire	バストゥーク商業区〔S〕／北グスタベルグ〔S〕	片手斧を愛用する将軍。固有技は「ナパームトマホーク」
	第二共和軍団偵察隊	Adelheid	2nd Legion Scout	バストゥーク商業区〔S〕／グロウベルグ〔S〕	学者タイプの将軍。特殊地雷火「チューブ」の使い手
	第一共和軍団軍楽隊	Sonia	Field Musician Guard	バストゥーク商業区〔S〕／パシュハウ沼〔S〕	踊り子タイプの将軍。固有技は「レヴァリーフロリック」
	第二共和軍団重装歩兵隊	Striking Bull	2nd Legion Grenadier	バストゥーク商業区〔S〕／ロランベリー耕地〔S〕	片手斧で戦うガルカの将軍。固有技は「ブラッディトマホーク」
	第一共和軍団騎兵隊	Else	1st Legion Reiter	バストゥーク商業区〔S〕／クロウラーの巣〔S〕	通常攻撃に石化の追加効果。固有技は「微風の鳥籠」
	第四共和軍団百人隊(工作部隊)	－	4th Legionnaire	バストゥーク方面全エリア	ベルフリーなどの設置がおもな役割
ウィンダス連邦軍	宝瓶戦闘魔導団	Kayeel-Payeel	Aquarian Caster	ウィンダス方面全エリア	フィーンドを2体同時に召喚。固有技は「タルタロストーパー」
	天蠍戦闘魔導団	Gariri	Scorpion Caster	ウィンダス方面全エリア	炎属性の扱いに長けた将軍。固有技は「アストラルフロウ」
	天秤戦闘魔導団	Zolku-Azolku	Libran Caster	ウィンダス方面全エリア	白と黒の2ジョブを切り替える。範囲効果の「死の宣告」を使う
	パイソン傭兵団	Lhu Mhakaracca	Python Mercenary	ウィンダス方面全エリア	2体のロック族を従える獣使い。レリック武器「ガトラー」の所持者
	山猫義勇団	Haja Zhwan	Wildcat Volunteer	ウィンダス方面全エリア	両手槍と射撃武器で戦う将軍。固有技は「ブラッディクォーラル」
	磨羯戦闘魔導団	Zonpa-Zippa	Capricornian Caster	ウィンダス水の区〔S〕／西サルタバルタ〔S〕	カーディアン族4体と共に戦う。固有技は「オーバードライヴ」
	元老院警備隊	Nyumomo	Patriarch Protector	ウィンダス水の区〔S〕／カルゴナルゴ城砦〔S〕	多数のワーム族を従えた将軍。土属性の精霊魔法を唱える
	山豹義勇団	Mikhe Aryohcha	Cougar Volunteer	ウィンダス水の区〔S〕／メリファト山地〔S〕	ヤグードの帽子をかぶったミスラ。固有技は「獅爪旋風脚」
	クロコダイル傭兵団	Vhino Delkahngo	Crocodile Mercenary	ウィンダス水の区〔S〕／ソロムグ原野〔S〕	片手斧と弓術で戦うミスラ傭兵団の長。固有技は「射影の鋒矢」
	白羊戦闘魔導団	Lutete	Ariesian Caster	ウィンダス水の区〔S〕／ガルレージュ要塞〔S〕	エレメンタル3体を同時召喚。高位の白魔法を連続で唱える
	双魚戦闘魔導団(工作部隊)	－	Piscean Caster	ウィンダス方面全エリア	ベルフリーなどの設置がおもな役割

◆獣人血盟軍一覧

所属国	部隊名	将軍	部隊メンバー	出撃エリア	解説
オーク帝国軍	野豺軍団	Conqueror Bakgodek	Steelhide Protector	サンドリア方面全エリア	通常攻撃の追加効果にTP吸収効果。ナイトタイプの将軍
	グワッジボッジ"切裂き"団	One-eyed Gwajboj	Gutrender Trooper	サンドリア方面全エリア	非常に短い間隔で「バトルダンス」の乱発。白魔法を使用
	禿鸛軍団	Deathlord Rojgnoj	Spinebeak Neckchopper	サンドリア方面全エリア	高い攻撃力を誇る将軍。「ドレッドスパイク」を多用する
	刈手氏族隊	Jagidbod's Warmachine	Clan Reaper Grunt	サンドリア方面全エリア	範囲攻撃が強力。倒すとJagidbod of Clan Reaperが出現
	月牙隊	Alpha Gnole Anders	Moonfang Warrior	サンドリア方面全エリア	2体のAnders's Guardを際限なく召喚
	グナッドガッド"八つ裂き"旅団	Poisonhand Gnadgad	Dismemberment Grappler	東ロンフォール〔S〕／ラヴォール村〔S〕	攻撃間隔が非常に短い。「百烈拳」を複数回使用する
	禿鷲軍団グッドルッド隊	Steelbiter Gudrud	Bloodwing Impaler	ジャグナー森林〔S〕／ラヴォール村〔S〕	竜騎士タイプの将軍。通常攻撃の代わりに「ジャンプ」を連発する
	プロッズプッズ"皆殺し"団	Three-eyed Prozpuz	Throatripper Predator	ブンカール浦〔S〕／ラヴォール村〔S〕	狩人タイプの将軍。「バインガ」も唱えてくる
	ゴチャックズック"墓送り"団	Dirtyhanded Gochakzuk	Gravemaker Mesmerizer	バタリア丘陵〔S〕／ラヴォール村〔S〕	土属性魔法を唱える。「魔力の泉」を複数回使用
	長牙氏族隊	Battlemaster Vatgit	Clan Longtooth Pillager	エルディーム古墳〔S〕／ラヴォール村〔S〕	回避が高い将軍。移動速度が速く、「かくれる」と「不意打ち」を使う
	狼氏族隊(工作部隊)	－	Clan Bear Fighter	サンドリア方面全エリア	ベルフリー、シージターレット、マントレットの設置がおもな役割

所属国	部隊名	将軍	部隊メンバー	出撃エリア	解説
クゥダフ兵団	武装親衛隊ディ・ダ師団	Di'Dha Adamantfist	Di'Dha's Elite Guard	バストゥーク方面全エリア	「ケアルガIV」などの回復魔法を使う。「女神の祝福」を複数回使用
	ワールン装甲兵団	Bo'Dho Hundredfist	Waughroon Heavyshell	バストゥーク方面全エリア	「百烈拳」や「カウンター」を使用。特殊技「グ・ダの怒り」を使う
	ベドー突撃兵団	De'Vyu Headhunter	Beadeaux Vanguard	バストゥーク方面全エリア	「インビンシブル」を複数回使用。特殊技「グ・ダの怒り」を使う
	クゥルン装甲兵団	Bi'Gho Headtaker	Qulun Heavyshell	バストゥーク方面全エリア	暗黒騎士タイプの将軍。「ブラッドウェポン」やアブゾ系を使う
	親衛略奪隊ゴ・ブ旅団	Go'Bhu Herohunter	Go'Bhu's Elite Raider	バストゥーク方面全エリア	「サイレガ」や「スロウガ」などの範囲弱体魔法を連発する
	ダードフ突撃兵団	Do'Bho Venomtail	Dadough Vanguard	北グスタベルグ〔S〕／ベドー〔S〕	追加効果の毒が強力。「ウォタガIII」などの水属性魔法を唱える
	武装親衛隊ノ・モ旅団	No'Mho Crimsonarmor	No'Mho's Elite Guard	グロウベルグ〔S〕／ベドー〔S〕	通常攻撃を行わず、白魔法を高速&連続で詠唱してくる
	武装親衛隊ギ・ギ旅団	Gi'Ghi Rockchopper	Gi'Ghi's Elite Guard	パシュハウ沼〔S〕／ベドー〔S〕	2体のベイスト族を従えている。特殊技「カルシファイングミスト」を使う
	ヴード突撃兵団	Ga'Dho Softstep	Vhuud Vanguard	ロランベリー耕地〔S〕／ベドー〔S〕	特殊技「炸裂岩投げ」を使う。弟を呼び出す
	親衛略奪隊ゴ・ダ師団	Go'Dha Jademaiden	Go'Dha's Elite Raider	クロウラーの巣〔S〕／ベドー〔S〕	「連続魔」を使う。「スリプガII」や水属性の高位精霊魔法を唱える
	武装親衛隊ボ・ド旅団(工作部隊)	—	Bo'Dho's Shieldwarrior	バストゥーク方面全エリア	ベルフリー、シージーターレット、マントレットの設置がおもな役割
ヤグード教団軍	神殿騎士隊	Vee Qiqa the Decreer	Divine Templar	ウィンダス方面全エリア	4体のエレメンタルを召喚し、高位の精霊魔法を唱える
	神威布教団	Moo Ouzi the Swiftblade	Divine Disseminator	ウィンダス方面全エリア	「草払い」や「羽根吹雪」などの特殊技を連発する
	神託暗殺隊	Muu Buxu the Elusive	Divine Assassin	ウィンダス方面全エリア	忍者タイプの将軍。「微塵がくれ」を複数回使用
	神武苦行団	Dee Xalmo the Grim	Divine Ascetic	ウィンダス方面全エリア	特殊技「死の宣告」を使用。「百烈拳」中は追加効果で死の宣告状態になる
	円月浪士組	Kazan the Peerless	Plenilune Ronin	ウィンダス方面全エリア	範囲攻撃の特殊技「暫」が強力。「明鏡止水」を使用する
	神聖戦闘楽団	Vuu Puqu the Beguiler	Divine Inspirer	西サルタバルタ〔S〕／オズトロヤ城〔S〕	吟遊詩人タイプの将軍。歌の効果が非常に高い
	神殿衛士隊	Yuu Mjuu the Awakened	Divine Sentinel	カルゴナルゴ城砦〔S〕／オズトロヤ城〔S〕	光属性のエレメンタルを複数召喚。いずれも回復魔法を使う
	神勇督戦団	Vaa Oozu the Redolent	Divine Inciter	メリファト山地〔S〕／オズトロヤ城〔S〕	サソリ族2体を召喚。本体の特殊技に連動して、ペットも特殊技を使う
	神命教導団	Yaa Haqa the Pious	Divine Liturgist	ソロムグ原野〔S〕／オズトロヤ城〔S〕	風属性の精霊魔法を唱える。「魔力の泉」を使う
	神盾殉教団	Vee Seju the Consumed	Divine Martyr	ガルレージュ要塞〔S〕／オズトロヤ城〔S〕	「百烈拳」を使う将軍。風属性のエレメンタルを2体召喚
	神速巡礼団(工作部隊)	—	Divine Pilgrim	ウィンダス方面全エリア	ベルフリー、シージーターレット、マントレットの設置がおもな役割
闇の王親衛隊	闇角軍団	Shadowhorn	Shadowhorn Stormer	全エリア	モンクタイプの将軍。「カウンター」や「百烈拳」などを使う
	闇手軍団	Shadowhand	Shadowhand Cuirassier	全エリア	高位の雷属性精霊魔法を使う。両手棍WSの威力は高い
	闇牙軍団	Shadowfang	Shadowfang Void	全エリア	特殊技「ヘカトンウェーブ」が強力。「ドレッドスパイク」を唱える
	闇眼軍団	Shadoweye	Shadoweye Gnat	全エリア	炎属性の精霊魔法を唱える。「魔力の泉」を使う

スカウト　ゲストの気を引いて軍に招へいしよう

スカウトとは、ゲストと呼ばれる特別なNPCを一時的に自軍へ招へいする活動だ。これは下表のNPCにのみ行うことができ、右表獣人血盟軍のゲストはスカウトできない。ゲストにはロイヤルティというものがあり、それをもっとも上昇させた軍にカンパニエ集計後所属するのだ。ただし、所属後もロイヤルティをある程度上げておかないと、次週には無所属になってしまうこともある。また、所属国以外の軍隊がゲストのロイヤルティを上げると、所属中に引き抜きを試みることも可能だ。なお、ゲストはバトルの参戦中はスカウトを受けつけず、無所属のときに出現場所でバトルが発生すると一時的に消える。

◆獣人血盟軍のゲスト(スカウト活動は不可)

NPC名	種族	解説
Boodlix	ゴブリン族	ゴブリン族のGoblin Lansquenetを3体したがえ、こちらから攻撃しないかぎり襲ってこない
Eurytos	巨人族	同族のGigas Mercenary2体と一緒に参戦。強力な遠隔攻撃と「イーグルアイ」が脅威
Kaiser Behemoth	ベヒーモス族	広範囲でスタン効果のある「サンダーボルト」や、「メテオ」も使用する最強クラスの敵
Raigegue R d'Oraguille	コース族	スケルトン族のAncient Royal Knightを召喚。HPが少なくなるとワープし、HPを全回復する

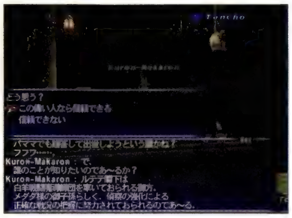
◆アルタナ連合軍にスカウトできるゲスト(一度ロイヤルティを上げたのちに、スカウト活動を行う際はエリアチェンジが必要)

連合軍ゲスト	無所属の出現場所	ロイヤルティを高めるおもな方法	備考
Achtelle	東ロンフォール〔S〕H−11	高レベルの竜騎士で会話する／「ランペール戦記」をトレード	相棒のBravo(ワイバーン族)を呼び出す
Areuhat	グロウベルグに点在する洞穴のどこか	「ハイポーション」「エリクサー」など、HP回復効果の薬品をトレード	ウィルム族のOdzmanoukに変身することがある
Auroral Alicorn	ジャグナー森林〔S〕J−7付近を移動している	ケアル系魔法でAuroral AlicornのHPを回復する	状態異常回復+リジェネ効果の特殊技を使用
Azima	北グスタベルグ〔S〕D−6、H−11、K−3	印可を超える程度の錬金術スキルをもつPCが話しかける	雷属性の高位精霊魔法や青魔法を使用する
Babban Ny Mheillea	—	メリファト山地F−6、G−6、J−9などにあるSproutに「蒸留水」をトレード	参戦地域によって異なるペットを従える
Choh Moui	クロウラーの巣〔S〕I−11 ※1	クロウラー巣〔S〕の「???」から「背に赤い印の記されたチゴー」を入手し、それから彼女と会話／ペットフードやその材料をトレード	サソリ族、スパイダー族などのペットを従える。Choh MouiのHPが50%程度になるとチゴー族を呼び出す
Dalzakk	ソロムグ原野〔S〕I−7〜K−10を往復している	高レベルのモンクで話かける／「士気」の高い軍のPCが話しかける	師匠のOggbiが出現して、一緒に戦うことがある
Duskraven	バタリア丘陵〔S〕F−5	500ギルをトレードする	5体のDusk Raiderを率いて戦場に参戦する
Ferreous Coffin	バタリア丘陵〔S〕J−11(南側の離れ小島)	白魔道士で話しかける／パン系の食品をトレード	特殊技「レヴィヴィセンス」は対象の衰弱状態を回復
Kagetora	バタリア丘陵〔S〕K−9／ロランベリー耕地〔S〕J−5／ソロムグ原野〔S〕F−6	高レベルの忍者で話しかける／「手裏剣」などの投てきをトレード	HPが50%程度になると「とっておきを見せてやる。」というセリフ後に、6体に分身して同時攻撃を行う
Lewenhart	エルディーム古墳〔S〕J−9	吟遊詩人で話しかける／「聖水」をトレードする	バトルに参戦しているPCに強化用の歌を唱える
Maat	東ロンフォール〔S〕K−4／北グスタベルグ〔S〕J−7／西サルタバルタ〔S〕I−6	レベル75のジョブが3つ以上ある状態で話しかける／「偉大なる○○の証」をトレードする(ジラートEXまでの証のみ)	「ヒロイズムゲージ」の高さによって、Maatのライバルにあたるdegenhardが参戦することがある
Maruna-Kurina	南サンドリア〔S〕M−7など	学者で話しかける	非戦闘員で、スカウトした軍の所属者は情報を聞ける
Poroggo Prince	—	西サルタバルタ〔S〕にいるPoroggo Servantに「ルフェーゼ鯛」をトレード	Poroggo Servant3体を従える。「デス」を使う
Rainemard	ジャグナー森林〔S〕G−5、H−11、I−8	高レベルの赤魔道士で話しかける	弱体魔法や「フラッシュ」、効果の高いエン系魔法を使用
Rongo-Nango	カルゴナルゴ城砦〔S〕E−11、H−5 ※2	「よびだす」に使う壺アイテムをトレード／「ルンゴナンゴ翠貝貨」をトレード	死鳥族、ダルメル族など種族の異なる5体のペットを従える
Titania	—	グロウベルグ〔S〕F−6のFay Springに「妖蟲のフラスコ」をトレード	Faerieを9体従える。ケアル系の魔法を使用
Ulla&Kilhwch	バストゥーク商業区〔S〕E−11	「アマリリス」「カーネーション」「マーガレット」などの花をトレード	2人とも白魔法を使い、KihwchはUllaの命令に従う

※1 ロランベリー耕地〔S〕F−13からクロウラーの巣〔S〕に入り、H−8から次のマップへ移動したエリア　※2 戦績テレポでカルゴナルゴ城砦〔S〕に移動したときのマップ

意見具申 国に必要な方針を伝えよう

所属している軍の督戦官に話しかけると意見具申を行える。これはカンパニエの方針に対して意見を反映するシステムで、地球時間で1週間に一度行うことが可能だ。督戦官には、偉い人、作戦方針、後方支援の3つの項目で意見を伝えることができる。それぞれ一度意見を決定すると変更はできないので、右表を参考にしてから発言しよう。なお、勲章ランクが高いほど、意見具申による影響力が強くなるのだ。ちなみに、偉い人とはウィンダス連邦軍の高官の呼び方。ほかの国の高官はサンドリア王国軍では将軍となり、バストゥーク共和国軍では将官と異なる。それぞれのお国柄を反映した名称だ。



◀偉い人の決定は、督戦官の説明を見てから選んでいこう。

◆意見具申担当官の場所

所属国	エリア:NPC名
サンドリア王国軍	南サンドリア〔S〕I−9:Palardaifault V Draffles
バストゥーク共和国軍	バストゥーク商業区〔S〕E−8:Isabelle
ウィンダス連邦軍	ウィンダス水の区〔S〕北側H−10:Kuron−Makaron

◆作戦方針の内容とカンパニエopsへの影響

項目	解説	カンパニエopsへの影響
積極攻勢	会戦の大勝利による支配領域の拡大	拠点攻略
後方撹乱	工作隊を派遣して、敵補給路の分断を図る	補給部隊強襲
戦線維持	防備を固めて、戦線の安定を図る	友軍支援
拠点防御	各拠点の連絡を強化して、補給線の防衛を充実	拠点防御
兵士調練	訓練を施して、新兵を鍛え上げる	兵士調練
強行偵察	偵察活動を強化して情報収集に努める	拠点偵察
破壊工作	敵地に潜入して、拠点の破壊を目ろむ	破壊工作

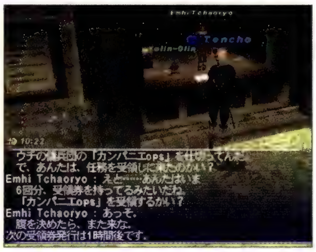
◆後方支援の内容とカンパニエopsへの影響

項目	解説	カンパニエopsへの影響
資源獲得	持久戦を想定して、資源確保を優先する	戦略物資収集
戦略物資調達	戦略物資の確保を優先する	軍需品調達
物資輸送	補給を安定させて、拠点の防御力を強化	兵員輸送
拠点補給	拠点への補給線を最重視して防御態勢を見直しを図る	軍需品運搬
武具増産	武器や防具を増産させ兵士の戦闘力向上を図る	職業訓練
武具改良	武器や兵器の改良に努め、兵士たちに最新の装備を支給	技術供与
治安向上	荒れている聖都の警備を強化して民心の安定を図る	不審物回収／巡回任務
拠点改築	防衛設備を刷新して、獣人の猛攻に耐え得る拠点にする	拠点防壁改装

カンパニエops 作戦を達成して国力を増強

カンパニエopsとは地球時間で1日に1回発行される受領券を使い、担当官からオファーを受ける小規模な作戦のことだ。全部で23種類の作戦が8つのカテゴリーに分かれており、ソロから最大6人のパーティで挑めるものがある。この作戦に成功すれば、基本的に経験値と連合軍戦績を獲得でき、国力が増強できるのだ。また「敵将軍討伐作戦」以外は、所属国を問わず参加することができ、手伝ったPCは経験値を獲得できる。

ただし、すべての作戦をつねにオファーできるわけでなく、エリアの支配状況や作戦の消化率によってリストに表示されないものもある。また、勲章のランクによってもオファーできないものがあるので右表で確認しよう。



◀カンパニエops担当官に話しかけて「やめる」を選ぶと、次の受領券が発行されるまでの時間が表示。

◆カンパニエops担当官の場所

所属国	エリア:NPC名
サンドリア王国軍	南サンドリア〔S〕I−9:Rasdinice
バストゥーク共和国軍	バストゥーク商業区〔S〕E−8:Hieronymus
ウィンダス連邦軍	ウィンダス水の区〔S〕北側H−9:Emhi Tchoryo

TIPS レイヤーエリアは過去世界のBF

過去世界にはレイヤーエリアというBFがあり、一部のカンパニエopsで進入することがある。そこに入るには、作戦を受領したパーティリーダーが入口を調べる必要があり、突入後は30分の時間制限があるので迅速に行動すること。ちなみに、レイヤーエリアはいくつかあるが、いずれもマップを開けば地図を確認できる。



◆カンパニエopsの流れ

1 担当官からオファーを受ける

まずは担当官に話しかけて「受領する」を選ぼう。すると8種のカテゴリーが表示されるので、目的の作戦をオファーすればいい。作戦名の横に表示される★マークは、国が必要としている度合いを表しており、1〜5個のいずれかで表示される。★マークの数が多いほど重要度が高いことを表し、作戦に成功したときに得られる獲得経験値と連合軍戦績が増えるのだ。ちなみに、受領券は最大で7枚までストックできるので、まとめてこなすのもあり。

2 作戦を実行しよう

作戦を受領したら、メインメニューのミッション→カンパニエからオファーリストを確認してみよう。そこには作戦を担当するNPC名や、行う内容などが記載されている。作戦の内容は国の資源確保のためにアイテムを要求されたり、フィールドや特定のエリアにおもむいて戦闘したりとさまざまだ。それらに成功するとその時点で経験値を獲得できる。ただし、レベル10未満では経験値を獲得できないので、レベル11以上のジョブでクリアすること。

3 担当官に報告する

作戦の終了後は成否にかかわらず、担当官に報告しよう。成功した場合は連合軍戦績を獲得でき、失敗してしまった場合は残念ながら何も得られない。また、複数の人数で行う作戦の場合でも、連合軍戦績は報告したPCしか得られない。なお、作戦の途中でクリアが難しいと判断した場合は、担当官に話しかけるとオファーをキャンセルできる。ただし、キャンセルしてもオファーに使用した受領券はもどってこない。なるべく達成しやすいものを受けるように。

◆カンパニエops一覧

種類	作戦	必要勲章	作戦の出現条件(★が多いほど多くのクリアが必要)		連合軍戦績	獲得経験値
			国の方針	作戦の消化率		
物資確保	戦略物資収集Ⅰ	二級連合従軍章	資源獲得:—	戦略物資収集:—	540〜831	135〜224
	戦略物資収集Ⅱ	青銅剣勲章	資源獲得:低	戦略物資収集:★	720〜1101	225〜359
	戦略物資収集Ⅲ	二級戦功水晶章	資源獲得:中	戦略物資収集:★★	900〜1371	315〜494
	戦略物資収集Ⅳ	二級勲功翼章	資源獲得:高	戦略物資収集:★★★	1080〜1641	405〜629
	軍需品調達Ⅰ	連合白兵章	戦略物資調達:—	軍需品調達:—	630〜966	180〜291
	軍需品調達Ⅱ	霊銀剣勲章	戦略物資調達:低	軍需品調達:★	810〜1236	270〜426
	軍需品調達Ⅲ	騎士戦功水晶章	戦略物資調達:中	軍需品調達:★★	990〜1506	360〜561
	軍需品調達Ⅳ	一級勲功翼章	戦略物資調達:高	軍需品調達:★★★	1170〜1776	450〜696
	敵物資強奪Ⅰ	二級戦功水晶章	戦略物資調達:低	軍需品調達:★	1100〜1671	385〜599
輸送運搬	兵員輸送Ⅰ	二級連合従軍章	物資輸送:—	兵員輸送:—	600〜921	150〜246
	兵員輸送Ⅱ	青銅剣勲章	物資輸送:低	兵員輸送:★	800〜1221	250〜396
	兵員輸送Ⅲ	二級戦功水晶章	物資輸送:中	兵員輸送:★★	1000〜1521	350〜546
	軍需品運搬Ⅰ	連合白兵章	拠点補給:—	軍需品運搬:—	630〜966	180〜291
	軍需品運搬Ⅱ	霊銀剣勲章	拠点補給:低	軍需品運搬:★	810〜1236	270〜426
	軍需品運搬Ⅲ	騎士戦功水晶章	拠点補給:中	軍需品運搬:★★	990〜1506	360〜561
	輸送計画立案Ⅰ	青銅剣勲章	拠点補給:低	軍需品運搬:★	560〜861	175〜284
治安維持	不審物回収Ⅰ	二級連合従軍章	治安向上:—	不審物回収&巡回任務:—	420〜651	105〜179
	不審物回収Ⅱ	青銅剣勲章	治安向上:低	不審物回収&巡回任務:★	560〜861	175〜284
	不審物回収Ⅲ	二級戦功水晶章	治安向上:中	不審物回収&巡回任務:★★	700〜1071	245〜389
	巡回任務Ⅰ	連合白兵章	治安向上:—	不審物回収&巡回任務:—	770〜1176	220〜351
	巡回任務Ⅱ	霊銀剣勲章	治安向上:低	不審物回収&巡回任務:★	990〜1506	330〜516
	巡回任務Ⅲ	騎士戦功水晶章	治安向上:中	不審物回収&巡回任務:★★	1320〜2001	480〜741
	拠点防壁改装Ⅰ	二級連合従軍章	拠点改築:—	拠点増強:—	420〜651	105〜179
	拠点防壁改装Ⅱ	青銅剣勲章	拠点改築:低	拠点増強:★	560〜861	175〜284
	拠点防壁改装Ⅲ	二級戦功水晶章	拠点改築:中	拠点増強:★★	700〜1071	245〜389
生産支援	職業訓練Ⅰ	二級連合従軍章	武具改良:—	職業訓練:—	480〜741	120〜201
	職業訓練Ⅱ	青銅剣勲章	武具改良:低	職業訓練:★	640〜981	200〜321
	職業訓練Ⅲ	二級戦功水晶章	武具改良:中	職業訓練:★★	800〜1221	280〜441
	職業訓練Ⅳ	二級勲功翼章	武具改良:高	職業訓練:★★★	960〜1461	360〜561
	技術供与Ⅰ	連合白兵章	武具増産:—	技術供与:—	560〜861	160〜261
	技術供与Ⅱ	霊銀剣勲章	武具増産:低	技術供与:★	720〜1101	240〜381
	技術供与Ⅲ	騎士戦功水晶章	武具増産:中	技術供与:★★	880〜1341	320〜501
	技術供与Ⅳ	一級勲功翼章	武具増産:高	技術供与:★★★	1040〜1581	400〜621
侵攻支援	拠点攻略Ⅰ	二級連合従軍章	積極攻勢:—	拠点攻略:—	600〜921	150〜246
	拠点攻略Ⅱ	青銅剣勲章	積極攻勢:低	拠点攻略:★	800〜1221	250〜396
	拠点攻略Ⅲ	二級戦功水晶章	積極攻勢:中	拠点攻略:★★	1000〜1521	350〜546
	拠点攻略Ⅳ	二級勲功翼章	積極攻勢:高	拠点攻略:★★★	1200〜1821	450〜696
	補給部隊強襲Ⅰ	連合白兵章	後方攪乱:—	補給部隊強襲:—	910〜1386	260〜411
	補給部隊強襲Ⅱ	霊銀剣勲章	後方攪乱:低	補給部隊強襲:★	1170〜1776	390〜606
	補給部隊強襲Ⅲ	騎士戦功水晶章	後方攪乱:中	補給部隊強襲:★★	1430〜2166	520〜801
	野営地強襲Ⅰ	一級勲功翼章	後方攪乱:高	補給部隊強襲:★★★	1690〜2556	650〜996
	敵将軍討伐作戦	一級戦功水晶章	積極攻勢:—	拠点攻略:—	1430〜2166	520〜801
防衛支援	拠点防衛Ⅰ	二級連合従軍章	拠点防御:—	拠点防衛:—	600〜921	150〜246
	拠点防衛Ⅱ	青銅剣勲章	拠点防御:低	拠点防衛:★	800〜1221	250〜396
	拠点防衛Ⅲ	二級戦功水晶章	拠点防御:中	拠点防衛:★★	1000〜1521	350〜546
	拠点防衛Ⅳ	二級勲功翼章	拠点防御:高	拠点防衛:★★★	1200〜1821	450〜696
	友軍支援Ⅰ	連合白兵章	戦線維持:—	友軍支援:—	910〜1386	260〜411
	友軍支援Ⅱ	霊銀剣勲章	戦線維持:低	友軍支援:★	1170〜1776	390〜606
	友軍支援Ⅲ	騎士戦功水晶章	戦線維持:中	友軍支援:★★	1430〜2166	520〜801
諜報工作	拠点偵察Ⅰ	二級連合従軍章	強行偵察:—	拠点偵察:—	540〜831	135〜224
	拠点偵察Ⅱ	青銅剣勲章	強行偵察:低	拠点偵察:★	720〜1101	225〜359
	拠点偵察Ⅲ	二級戦功水晶章	強行偵察:中	拠点偵察:★★	900〜1371	315〜494
	本営偵察	二級勲功翼章	強行偵察:高	拠点偵察:★★★	1080〜1641	405〜629
	敵兵装備偵察Ⅰ	連合白兵章	強行偵察:—	拠点偵察:—	630〜966	180〜291
	敵兵装備偵察Ⅱ	霊銀剣勲章	強行偵察:低	拠点偵察:★	810〜1236	270〜426
	敵兵装備偵察Ⅲ	騎士戦功水晶章	強行偵察:中	拠点偵察:★★	990〜1506	360〜561
	破壊工作Ⅰ	連合白兵章	破壊工作:—	破壊工作:—	630〜966	180〜291
	破壊工作Ⅱ	霊銀剣勲章	破壊工作:低	破壊工作:★	810〜1236	270〜426
	破壊工作Ⅲ	騎士戦功水晶章	破壊工作:中	破壊工作:★★	990〜1506	360〜561
軍事訓練	兵士調練Ⅰ	二級連合従軍章	兵士調練:—	兵士調練:—	780〜1191	195〜314
	兵士調練Ⅱ	青銅剣勲章	兵士調練:低	兵士調練:★	1040〜1581	325〜509
	兵士調練Ⅲ	二級戦功水晶章	兵士調練:中	兵士調練:★★	1300〜1971	455〜704
	負傷兵救助Ⅰ	一級連合従軍章	兵士特訓:—	技術訓練:—	840〜1281	240〜381
	負傷兵救助Ⅱ	白銀剣勲章	兵士特訓:低	技術訓練:★	1080〜1641	360〜561
	負傷兵救助Ⅲ	一級戦功水晶章	兵士特訓:中	技術訓練:★★	1320〜2001	480〜741

物資確保(3種類)

戦略物資収集

成功時の影響	自国の戦略物資(1)が増加	募集要員	1人

補給担当官に話しかけると、戦略物資に必要とされるアイテムを聞きだせる。指定されるアイテムは毎回ランダムで、おもに下表にあるようなものを要求されるのだ。必要なアイテムの種類は作戦のランクが上がるほど入手しにくくなるが、手に入れる方法は問われない。したがって楽に入手したいなら、競売所から購入するのが手っ取り早い。目的のアイテムを入手したら、補給担当官にトレードすればクリアだ。

◆補給担当官(Quartermaster)の場所

所属軍	場所
サンドリア王国軍	南サンドリア〔S〕H−9
バストゥーク共和国軍	バストゥーク商業区〔S〕H−9
ウィンダス連邦軍	ウィンダス水の区〔S〕北側F−9

◆指定される物資の名称や種類

所属軍	ランク	指定される戦略物資
サンドリア王国軍	I	アローウッド原木、アッシュ原木、メープル原木など
	II	皮革材、骨材、錬金術材など
	III	ウィロー原木、ウォルナット原木、胡桃など
	IV	過去のサンドリア方面に出現する敵からの戦利品
バストゥーク共和国軍	I	亜鉛鉱、スズ石、銅鉱など
	II	布材、錬金術材、食品など
	III	赤モコ草、レッサーチゴー、バードックなど
	IV	過去のバストゥーク方面に出現する敵からの戦利品
ウィンダス連邦軍	I	サルタ綿花、マージョラム、モコ草など
	II	布材、皮革材、骨材など
	III	聖水、ドラゴンフルーツ、ノパルなど
	IV	過去のウィンダス方面に出現する敵からの戦利品

軍需品調達

成功時の影響	自国の軍需物資が増加	募集要員	1人

戦略物資収集と同様に補給担当官から必要なアイテムを聞くことができ、その入手手段やクリア手順なども先ほどと同じだ。指定されるアイテムは複数必要なものが多いので、合成で作成できるとクリアするのが楽になる。

◆指定されるアイテムの種類

ランク	指定される軍需品
I	各種クリスタル×12
II	食品、または獣の餌
III	薬品
IV	食品、または獣の餌

敵物資強奪

成功時の影響	該当エリアの敵戦略物資が減少	募集要員	1人

獣人血盟軍の支配エリアでは、各軍で異なった3体の獣人が物資の補給を繰り返している。オファーを受けたPCが近づくと見つかるので、「スニーク」と「インビジ」で知覚を遮断し、倒すべき敵を背後から攻撃しよう。そうすれば一撃で倒せることがあるのだ。目的の敵を倒すと地面に「???」が出現する。それを調べて「血盟軍軍用木箱(だいじなもの)」を入手し、これまでと同じ担当官に報告すればクリアだ。

◆物資を輸送している3体の敵

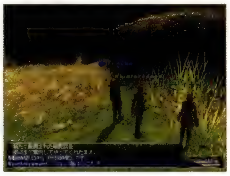
所属軍	倒すべき敵	護衛
サンドリア王国軍	Orcish Transporter(モンク)1体	Orcish Guard(戦士)2体
バストゥーク共和国軍	Quadav Transporter(シーフ)1体	Quadav Guard(戦士)2体
ウィンダス連邦軍	Yagudo Transporter(モンク)1体	Yagudo Guard(侍)2体

輸送運搬(3種類)

兵員輸送

成功時の影響	該当エリアの拠点防衛力が増加	募集要員	1人〜6人

オファーを受けたら自国支配エリアにある検問所へ行き、付近にいるGate SentryというNPCに話しかけよう。すると、Reinforcementという補充兵が出現する。このNPCに話しかけると自分のあとを追いかけてくるので、拠点まで誘導し、近くにいるカンパニエ審理官に話しかければクリアだ。なお、補充兵はセリフを言うと同時に、別方向へ移動することがある。そうなったら話しかけて捕まえ、誘導し直そう。



また、自分との距離が離れすぎると補充兵が立ち止まるので、そこで捕まえるのも有効だ。なお、作戦のIとIIは補充兵が1人だが、IIIは2人に増える。

◆検問所(Gate Sentry)の拠点の位置

所属軍	エリア名	検問所	拠点
サンドリア王国軍	東ロンフォール〔S〕	J−11	H−8
	ブンカール浦〔S〕	E−7	G−10
	ジャグナー森林〔S〕	G−5	I−8
	バタリア丘陵〔S〕	F−8	J−7
バストゥーク共和国軍	北グスタベルグ〔S〕	F−7	D−10
	グロウベルグ〔S〕	L−4	I−8
	パシュハウ沼〔S〕	H−11	K−6
	ロランベリー耕地〔S〕	I−14	J−7
ウィンダス連邦軍	西サルタバルタ〔S〕	I−4	H−6
	カルゴナルゴ城砦〔S〕	E−11 ※1	H−8 ※2
	メリファト山地〔S〕	C−8	E−5
	ソロムグ原野〔S〕	K−11	H−7

※1 連合軍戦績テレポで移動した先のフィールドマップ
※2 連合軍戦績テレポで移動した先のフィールドマップG−9から移動した次のマップ

軍需品運搬

成功時の影響	該当エリアの戦略物資(2)が増加	募集要員	1人

兵員輸送と同様に、オファー後はGate Sentryに話しかけよう。すると、「カンパニエ補給物資(だいじなもの)」を渡されるか、それを捜索するかのいずれかが伝えられる。渡された場合は注意事項を言われることがあるので、それを守りつつ審理官に届けよう。

捜索の場合は右表にある該当エリアの座標で「???」を調べてだいじなものを入手し、カンパニエ審理官に届ければOKだ。

◆小包が落ちている「???」の場所

エリア	場所
東ロンフォール〔S〕	I−11
ブンカール浦〔S〕	G−6
ジャグナー森林〔S〕	F−8
バタリア丘陵〔S〕	G−8
北グスタベルグ〔S〕	F−9
グロウベルグ〔S〕	L−6
パシュハウ沼〔S〕	H−8
ロランベリー耕地〔S〕	I−9
西サルタバルタ〔S〕	J−5
カルゴナルゴ城砦〔S〕	I−9 ※
メリファト山地〔S〕	E−7
ソロムグ原野〔S〕	J−7

※ 連合軍戦績テレポで移動した先のフィールドマップ

輸送計画立案

成功時の影響	該当エリアの戦略物資(2)が増加	募集要員	1人

作戦を受けたら輸送総監に話しかけよう。天気予報や敵部隊の目撃情報などを教えてくれるので、それを参考に成功させやすい補給ルートを選択するのだ。計画立案後は、ヴァナ・ディール時間の翌日に、選択肢で選んだ補給エリアのカンパニエ審理官に報告すればクリアだ。

◆輸送総監の場所

所属軍	場所
サンドリア王国軍	南サンドリア〔S〕H−9
バストゥーク共和国軍	バストゥーク商業区〔S〕H−9
ウィンダス連邦軍	ウィンダス水の区〔S〕北側F−9

治安維持(3種類)

不審物回収

成功時の影響	自国の活気が増加	募集要員	1人

オファーを受けたら作戦開始。南サンドリア〔S〕、バストゥーク商業区〔S〕、ウィンダス水の区〔S〕にはSuspicious Objectという不審物が地面に落ちている。所属国でこれを調べて必要数を回収すればクリアだ。不審物はエリア内に複数あり出現場所はランダムだが、制限時間はないので根気よく探そう。ちなみに、クリアに必要な不審物の数は、作戦がIなら1個、IIは3個、IIIは5個と増えていく。



◀不審物を調べて回収すると、ポイントが消えてしまう。複数回収する必要がある場合は、ほかの場所へ移動しよう。

これが不審物だ!



巡回任務

成功時の影響	時刻の活気が増加	募集要員	1人〜6人

作戦で指示されたエリアに行き、NMのゴブリン族を倒すのが目的。指示されたエリアに「???」があり、それを調べるとGoblin Picaroonが出現する。それを倒してふたたび「???」を調べればクリアだ。巡回任務Iなら出現するNMは1体でソロでもクリア可能だが、IIは2体、IIIなら3体と数が増えていくのでパーティを組んで戦うこと。戦闘時間が長引くと、NMのゴブリン族はパワーアップしてしまうのだ。

◆巡回任務に関係する「???」の場所

所属国	場所	ランク I	ランク II	ランク III
サンドリア王国軍	東ロンフォール〔S〕	H−7	I−5	K−5
バストゥーク共和国軍	北グスタベルグ〔S〕	H−10	I−7	F−9
ウィンダス連邦軍	西サルタバルタ〔S〕	I−7	G−10	J−6

◆出現するGoblin Picaroonの数とジョブ

ランク	敵数	ジョブ
I	1体	シーフ
II	2体	白魔道士、黒魔道士
III	3体	戦士、赤魔道士、狩人

拠点防壁改装

成功時の影響	該当エリアの最大防衛力が増加	募集要員	1人

オファーを受けたら、自国支配エリアのカンパニエ審理官に話しかけよう。作戦を開始すると、画面の下側からNPCが次々と走ってきて、拠点の前で立ち止まる。NPCが立ち止まったら、右表を参考に対応するクリスタルを選択肢から選ぼう。それ以外だとクリスタルを受け取ってもらえず、時間がかかるとNPCは帰ってしまうので手際よく渡すこと。ランクIは10人にクリスタルを渡せばクリア。ランクII、IIIになるとクリスタルを渡す人数が増え、立ち止まってから帰るまでの時間が短くなる。

◆出現する種族の特徴と対応クリスタル

種族	性別	特徴	クリスタル
ヒューム	男性	柔術着のような胴衣	光
	女性	エプロン	風
エルヴァーン	男性	赤いベレー帽	炎
	男性(老人)	両手斧を背負っている	土
	女性	ワラーラターバン	闇
タルタル	男性	青い洋服	水
	女性	金髪のおさげ	氷
ミスラ	女性	黒いクローク	雷

生産支援(2種類)

職業訓練

成功時の影響	自国の生産力が増加	募集要員	1人

技術供与

成功時の影響	自国の技術力が増加	募集要員	1人

いずれの作戦も、軍需監督副官に話しかけて「支援する!」を選ぶとスタート。これらは合成のレシピを選択して答える、クイズ形式の作戦だ。完成品のアイテムをランダムで指示されるので、レシピの素材を選択肢のなかから1つずつ選んでいこう。完成品を指示されてから、約30秒ほどですべてのレシピを答えないと時間切れになるので、急いで正確に答えること。また、ランクの高い作戦は、すべてのレシピを答えたあとに「これで全部」を選ぶ必要があるので注意したい。職業訓練は3問、技術供与は2問正解すればクリアとなる。

◆職業訓練の作戦ごとに必要な合成スキルと内容

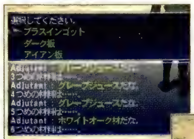
ランク	必要合成スキル	問題総数	素材の選択肢数	素材の最大数	「これで全部」の選択肢	選択肢の素材の並び
職業訓練I	1以上	3	4つ	2個	−	固定
職業訓練II	21以上		5つ	2個	−	固定
職業訓練III	41以上		6つ	3個	あり	ランダム
職業訓練IV	61以上		6つ	5個	あり	ランダム

◆技術供与の作戦ごとに必要な合成スキルと内容

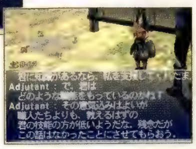
ランク	必要合成スキル	問題総数	素材の選択肢数	素材の最大数	「これで全部」の選択肢	選択肢の素材の並び
技術供与I	1以上	2	4つ	4個	−	固定
技術供与II	21以上		5つ	5個	あり	固定
技術供与III	41以上		6つ	8個	あり	ランダム
技術供与IV	61以上		7つ	8個	あり	ランダム

◆軍需監督副官(Adjutant)の場所

所属軍	場所
サンドリア王国軍	南サンドリア〔S〕 D−8
バストゥーク共和国軍	バストゥーク商業区〔S〕 J−9
ウィンダス連邦軍	ウィンダス水の区〔S〕 北側F−9



◀上位の作戦になるほど素材や選択肢の数が増えていき、素材の並び順もランダムになる。



▶合成スキルが必要値に達していないと、技術供与IVなどの作戦を受けることはできない。

侵攻支援(4種類)

拠点攻略

成功時の影響	自国の軍資金、士気が増加	募集要員	1人

所属軍の侵攻エリアに、獣人血盟軍が支配するエリアがあると作戦を受けられる。受領後は獣人血盟軍の支配エリアでバトルに参加し、一定の経験値や連合軍戦績を獲得すればいい。ランクの高い作戦ほどクリアに必要な経験値が増えていくので、バトルに何度も参加していこう。ちなみに、途中でエリアチェンジやログアウトを行っても平気だ。

野営地強襲

成功時の影響	自国の軍資金、士気が増加	募集要員	3人～6人

補給部隊強襲と同じレイヤーエリアで行う作戦で、制限時間は30分。いずれのレイヤーエリアの場合でもマップ内に兵卒、下士、将校の3種類の敵が出現し、それらを一定数倒せばクリアだ。なお、基本的に敵は3体一緒に行動しており、どれかを釣るとまずリンクしてしまう。「スリプル」などで睡眠状態にして1体ずつ倒していこう。

補給部隊強襲

成功時の影響	自国の軍資金、士気が増加	募集要員	3人～6人

所属軍で該当するレイヤーエリアの場所へ行き、オファーを受けたリーダーがBeastman Ensignを調べるとBFに突入する。BFでは○○Carrierと○○Guardという敵の補給部隊が、突入後から目的地に向かって進軍している。それらを急いで釣り、すべて倒せばクリアだ。○○Carrierは攻撃しても移動することがあり、目的地に到達されると失敗になる。「バインド」や「グラビデ」などの魔法を駆使して倒そう。

◆レイヤーエリアの入口と出現する敵

所属軍	レイヤーエリア名と入口	敵名	I	II	III
サンドリア王国軍	常花の石窟／ブンカール浦(S)J-7	Orcish Carrier	1体	2体	2体
		Orcish Guard	2体	4体	8体
バストゥーク共和国軍	ルホッツ銀山／グロウベルグ(S)G-12	Quadav Carrier	1体	2体	2体
		Quadav Guard	2体	4体	8体
ウィンダス連邦軍	ゴユの空洞／カルゴナルゴ城砦(S)I-8	Yagudo Carrier	1体	2体	2体
		Yagudo Guard	2体	4体	8体

敵将軍討伐作戦

成功時の影響	自国の軍資金、士気が増加※	募集要員	1人～6人

各軍の担当エリアをすべて支配していると、その軍のopsリストにのみ出現する作戦。この作戦は参加メンバー全員がオファーする必要があり、その後に各軍で異なるだいじなものを入手することが必要だ。作戦の内容は、各軍で該当する獣人血盟軍の拠点に行って、特殊なフィールド内に出現する獣人を倒すというもの。フィールドには下表にある出現する敵のうち、赤字の獣人(以下、ボス)が出現しているのでそれを倒せばクリアだ。ただし、ボスを釣るとそれ以外の敵が出現し、それらは倒しても再出現する。「スリプル」などの睡眠魔法で寝かして対処しよう。

◆「敵将軍討伐作戦」所属軍別データ

	サンドリア王国軍	バストゥーク共和国軍	ウィンダス連邦軍
作戦名	黒太子討伐	金剛王討伐	即身成神討伐
だいじなもの	剣虎の石	ダイヤの宝印	シシュの念珠
BFの場所(入口名)	ラヴォール村(S)F-9 (Reinforced Gateway)	ベドー(S)K-6→次のマップのL-8 (Ironbound Gate)	オズトロヤ城(S)J-8→次のマップのG-9→次のマップのH-11→次のマップのH-7 (Collapsing Floor)
出現する敵(ジョブ)	Darkheir Grradhod(侍)	Za'Dha Adamantking(狩人)	Soo Luma the Ascended(学者)
	Gorepledge Rozzbrezz(ナイト)	Di'Mho Platekeeper(白魔道士)	Zjaa Bao the Wrathherald(忍者)
	Slitherword Razghogg(黒魔道士)	Zi'Bhe Gauntletkeeper(黒魔道士)	Jii Xai the Rimebladed(侍)
	Malicearm Razbhobb(モンク)	Zo'Bha Helmkeeper(赤魔道士)	Roo Beju the Eulogizer(詩人)
おもな戦利品	オーキッシュガントレⓇ／ウィッチサッシュⓇ／クーフーリンマントなど	バレスタリウスⓇ／エアリーバックラーⓇ／クラボーピアスⓇなど	クーフーリンベルトⓇ／鴉天狗甲懸Ⓡ／ラウンデルピアスⓇなど

防衛支援(2種類)

拠点防衛

成功時の影響	自国の戦略物資、軍需物資、士気が増加	募集要員	1人

カンパニエops担当官からオファーを受けたら作戦開始。所属軍の侵攻エリアのうち、自軍支配のエリアに移動しよう。そこでカンパニエバトルに参加して、一定の経験値や連合軍戦績を稼げばクリアとなるのだ。侵攻支援の拠点攻略と同様に、複数回のバトルで経験値や連合軍戦績を稼げばクリア条件を満たせる。また、ランクの高い作戦ほどクリアに必要な経験値が増えるが、途中でエリアチェンジやログアウトをしても平気だ。



必要な経験値を獲得すると、バトル終了時に目標達成のメッセージが流れる。これを確認したあとに担当官に報告すれば成功となる。

友軍支援

成功時の影響	自国の戦略物資、軍需物資、士気が増加	募集要員	3人～6人

レイヤーエリアの入口にあるFortilaceを調べるとBFに突入。制限時間は30分で、そこには友軍のNPCとそれを襲う3体1組の敵部隊が出現する。友軍が倒されると失敗になるので、その前に敵部隊を全滅させればクリアだ。ランクIでは友軍のNPCが1人で敵は1部隊だが、ランクの高い作戦になるとNPCと敵部隊数が増える。

◆レイヤーエリアの入口と出現するNPC

所属軍	レイヤーエリア名と入口	NPC	敵名(ジョブ)
サンドリア王国軍	常花の石窟／バタリア丘陵(S)D-6	Royal Garrison	Orcish Stormer(モンク、ナイト、狩人)
バストゥーク共和国軍	ルホッツ銀山／ロランベリー耕地(S)D-9	Republic Garrison	Quadav Stormer(戦士、白魔道士、暗黒騎士)
ウィンダス連邦軍	ゴユの空洞／ソロムグ原野(S)L-9	Federation Garrison	Yagudo Stormer(黒魔道士、侍、忍者)

諜報工作（4種類）

拠点偵察

成功時の影響	自国の情報力が上昇	募集要員	1人

破壊工作

成功時の影響	該当エリアの敵拠点防衛力が減少	募集要員	1人～6人

双方とも獣人血盟軍の支配エリアが1つあれば出現する作戦。ただし、エルディーム古墳〔S〕、クロウラーの巣〔S〕、ガルレージュ要塞〔S〕、獣人血盟軍の拠点では発生しない。どちらの作戦でも下表の拠点に行き、付近にある「???」を調べよう。拠点の近くには「???」が複数あり、受けた作戦に該当するターゲットポイントを調べるとそれぞれで異なった反応がある。拠点偵察の場合は、調べたときにブロックエイドがかかった状態で情報収集を行い、そのまま一定時間が経過すればクリアだ。破壊工作の場合は調べると爆弾を設置する。しばらくすると爆発するので、その後に「???」を調べれば任務完了。双方ともアライドタグを受けなければ、カンパニエ専用の敵に襲われず安全にクリアすることができる。

◆拠点偵察と破壊工作の「???」がある場所

所属軍	「???」の場所
サンドリア王国軍	東ロンフォール〔S〕H−8
	ブンカール浦〔S〕G−10
	ジャグナー森林〔S〕I−8
	バタリア丘陵〔S〕J−7

所属軍	「???」の場所
バストゥーク共和国軍	北グスタベルグ〔S〕D−10
	グロウベルグ〔S〕I−8
	パシュハウ沼〔S〕K−6
	ロランベリー耕地〔S〕J−7

所属軍	「???」の場所
ウィンダス連邦軍	西サルタバルタ〔S〕H−6
	カルゴナルゴ城砦〔S〕H−8 ※
	メリファト山地〔S〕E−5
	ソロムグ原野〔S〕H−7

※ 連合軍戦績テレポで移動した先のフィールドマップH−9から移動した次のマップ

本営偵察

成功時の影響	自国の情報力が上昇	募集要員	1人

所属軍が敵対している獣人血盟軍の本拠地に行き、2つの「???」を調べるとクリアとなる。どの本拠地にも高レベルの敵が多数生息しているので、「スニーク」や「インビジ」などを使った状態で行動しよう。ただし、「インビジ」の効果中は「???」を調べられない。近くに敵がいないときに効果を切って、すぐにターゲットポイントを調べよう。

◆調べる「???」の場所

所属軍	「???」の場所
サンドリア王国軍	ラヴォール村〔S〕F−9／ラヴォール村〔S〕K−10
バストゥーク共和国軍	ベドー〔S〕H−7→次のマップのH−8／ベドー〔S〕G−10（上段）
ウィンダス連邦軍	オズトロヤ城〔S〕J−8→次のマップのG−9／オズトロヤ城〔S〕J−8→次のマップのI−9→次のマップのH−7

敵兵装備偵察

成功時の影響	自国の情報力が上昇	募集要員	1人

所属軍と敵対関係にある獣人を撮影する作戦。偵察総監に話しかけて「魔写器」と「魔影板」5枚を受け取ったら、それらを装備しよう。そしてアイテムから「魔写器」を選び、正面から獣人を撮影して「封魔板」を入手するのだ。異なる敵を撮影して、「封魔板」を合計で3枚集めたら、それらを偵察総監にトレードすれば作戦成功。

◆偵察総監の場所

所属軍	場所
サンドリア王国軍	南サンドリア〔S〕H−9：Crochepallade
バストゥーク共和国軍	バストゥーク商業区〔S〕G−9：Mariette
ウィンダス連邦軍	ウィンダス水の区〔S〕北側G−9：Pelpopo

軍事訓練（2種類）

兵士訓練

成功時の影響	自国の戦略物資、軍需物資、士気が増加	募集要員	3人～6人

時間制限30分のレイヤーエリアで戦う作戦で、Alied EnsignからBFに突入する。作戦の内容は、訓練兵のNPCが敵に倒されないようにフォローするというもの。具体的には、敵を倒さないように攻撃しながら訓練兵のHPを回復していればいい。そうしていると、「訓練兵は楽しそうにしている」などのメッセージが表示され、3回目に表示される「訓練生は全力で戦っている！」のログを確認してから敵を倒せばクリアだ。訓練生が倒されたり、3回目のメッセージが表示される前に敵を倒すと失敗になる。それまでは手加減して敵を倒さないようにすること。

◆レイヤーエリアの入口と守るNPCの名前

所属軍	レイヤーエリア名と入口	守るNPCの名前
サンドリア王国軍	常花の石窟／東ロンフォール〔S〕G−5	Royal Infantry
バストゥーク共和国軍	ルホッツ銀山／北グスタベルグ〔S〕K−8	Republican Infantry
ウィンダス連邦軍	ゴユの空洞／西サルタバルタ〔S〕I−9	Faderation Infantry

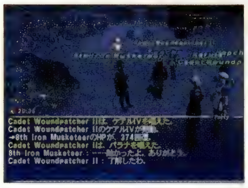
◆出現する敵名と種族

ランク	出現する敵名	種族
I	Trrained Crab	クラブ族
II	Trained Bat	コウモリ族（1匹）
III	Trained Scorpion	サソリ族

負傷兵救助

成功時の影響	救護兵の能力が上昇	募集要員	3人～6人

兵士訓練と同じレイヤーエリアで行う作戦。突入すると救護兵がスタート地点に出現するので、話しかけて負傷兵の場所まで連れていこう。負傷兵は、HPが減っていたり毒などになっている。応急手当の方法で該当する治療法を選び、応急手当の開始で手際よく治療していこう。ちなみに、負傷兵の数はランクによって異なり、Iなら3人、IIなら6人、IIIなら8人を治療すればクリアだ。



◀負傷兵を回復して完治したときは、名前の色が白から緑に変化する。

◆救護兵一覧

所属軍	救護兵の名前
サンドリア王国軍	Pupil Palliator～
バストゥーク共和国軍	Cadet Woundpatcher～
ウィンダス連邦軍	Student Salvemixer～

◆救護兵に話しかけたときに出現する選択肢

項目名	内容
応急手当の開始	「応急手当の方法」で選択した治療法を実行する
応急手当の方法	HPを回復するか、状態異常を回復するか指示する
応急手当の応援	救護兵が自動で移動したときに引き止める
魔力の回復	救護兵のMPが尽きたときにヒーリングを指示する

COSMIC ELUCIDATION

花鳥風月

敵を撮影した報酬で、さまざまなNMに挑戦できる花鳥風月。NMを倒せば戦利品が入手できるだけでなく、より強い敵と戦えるようにもなる。その手順と相手の情報をここで紹介しよう。

「ゼニ」を貯めてトリガーアイテムをゲット!

花鳥風月のNMを出現させるには、専用のトリガーアイテムが必要だ。これをもらうには、「ゼニ(単位はモン)」と呼ばれる特殊な通貨を貯める必要がある。「ゼニ」は敵の写真を撮影してアトルガン白門E-8にいるSanrakuにトレードすれば得ることができ、NMを戦うためのトリガーも彼から入手できるのだ。

撮影に必要な「獣写器」と「獣影板」は、コロセウムにいるZandjarlから「ジェトン」と引き換えにもらおう。「ジェトン」は、彼に「アトルガン白銀貨」などのアトルガン貨幣をトレードすれば簡単に入手できる。

◆トリガーアイテムを入手するまでの手順

1 「獣写器」と「獣影板」入手

アトルガン白門K-10からコロセウムに移動し、F-7にいるZandjarlに「アトルガン白銀貨」をトレードしよう。そうすれば「10ジェトン」を得られるので、それで「獣写器」と「獣影板」に交換する。

2 モンスターの写真を撮る

「獣写器」と「獣影板」を装備すれば、撮影準備は完了。撮影する敵はなんでもいいが、アトルガン白門E-8にいるRyoと会話すると、多くの「ゼニ」をもらえる種族などを聞きだせる。

3 「封獣板」をSanrakuにトレード

敵の撮影に成功すると「封獣板」を入手でき、それをSanrakuにトレードすると「ゼニ」がもらえる。ちなみに、トレードできる「封獣板」の枚数はヴァナ・ディール時間で1日につき10枚まで。

4 トリガーアイテムをゲット!

Sanrakuと会話して「珍奇なる花鳥風月の見つけ方」を選択すれば、戦えるNMのリストで表示される。これまでに貯めた「ゼニ」と引き換えに、目的のトリガーアイテムをもらおう。

NMを撃破すれば次のSTEPに進める

戦えるNMはリージョンごとにSTEP1〜STEP5の5段階に分かれており、最初にSanrakuからもらえるトリガーアイテムはSTEP1のみ。以降のSTEPに挑戦するには、NMを倒したときに出る特定の戦利品が必要だ。特定の戦利品(P.269〜P.272参照)はSanrakuにトレードすると、「○○の割符」というだいじなものになる。これを所持した状態でNMのリストを見ると、割符に対応したトリガーアイテムを選択できるようになるのだ。なお、STEP3までは割符と交換できる戦利品が必ず得られるが、STEP4は一定確率での入手となる。

◆STEPの進め方

1 トリガーアイテムを「???」にトレード

Sanrakuからトリガーアイテムを受け取ったら、それで戦えるようになるNMの出現場所へ向かおう。「???」にトレードするとNMが出現するので、事前に強化魔法をかけておくこと。

2 NMを倒して特定の戦利品を入手

出現したNMを倒せば、装備品と共に割符と交換できる特定の戦利品を得ることがある。なお、出現するNMはSTEPが進むほど強くなり、STEP5では地球時間で2時間の時間制限もある。

3 Sanrakuから割符をもらう

特定の戦利品をトレードして、だいじなものの「○○の割符」をもらおう。これがあれば割符名に対応したNMに挑戦できるのだ。ちなみに割符は、トリガーアイテムの入手後に消える。

◆各STEPのタイトルと必要な割符

リージョン	STEP1 必要モン:1000〜	STEP2 必要モン:2000〜		STEP3 必要モン:3000〜		STEP4 必要モン:4000〜		STEP5 必要モン:4000〜	
	敵名	必要な割符	敵名	必要な割符	敵名	必要な割符	敵名	必要な割符	敵名
マムージャ蕃国	ウルバングエ	萌葱の割符	イリズイマ	萌葱の割符	アームドギアズ	薄墨の割符	ティンニン	竜胆の割符	パンデモニウム・ウォーデン
	チャムロッシュ		怒れるアムーシャ		芳香のゴトージャ	烏羽の割符			
	チーズマニアのギギルン		イリリサマリリ		ディー	小豆の割符			
ハルブーン傭兵団領	ブラスボーラー	東雲の割符	アナンタボガ	東雲の割符	ノスフェラトゥ	滅紫の割符	サーラメーヤ	瑠璃の割符	
	クラレット		リアクトン		雄魂のブーボーロー	黄金の割符			
	オブ		デクストロース		アカモート	柿渋の割符			
アラパゴ諸島	ヴェリオニス	山吹の割符	ウルガル	山吹の割符	惨痛のマジュラエフ	朽葉の割符	ティガー	紫苑の割符	
	リルアプカル		法税のザリクル		ラミアEX	黒橡の割符			
	チガー		ヴェルデレト		ヌン	胡桃の割符			

STEP 1

マムージャ蕃国方面

ヴルパングエ

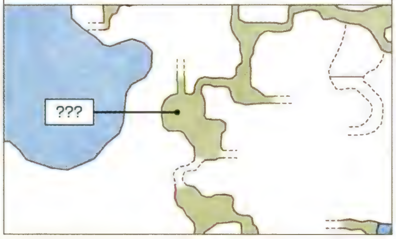
敵名	Vulpangue
種族	プーク族
トリガーアイテム	地獄蝶ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ヴルパングエの翅ⓇⒺ(「蒸栗の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/シルフィードエペⓇⒺ/迦楼羅鉢金ⓇⒺ

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林D-10



チャムロッシュ

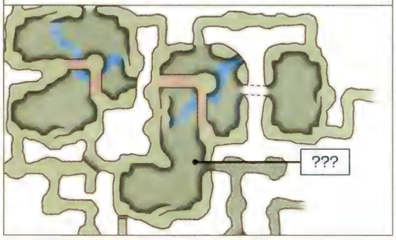
敵名	chamrosh
種族	コリブリ族
トリガーアイテム	花蜜ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

チャムロッシュの嘴ⓇⒺ(「蒸栗の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/ドラグーンピアスⓇⒺ/エラトーケープⓇⒺ

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林E-14→マムークJ-10



チーズマニアのギギルン

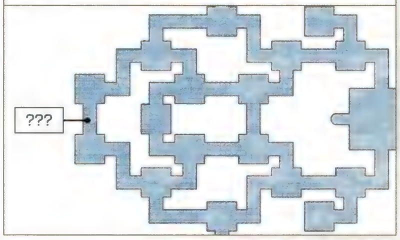
敵名	Cheese Hoarder Gigiroon
種族	キキルン族
トリガーアイテム	ラットチーズⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ギギルンのケープⓇⒺ(「蒸栗の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/ビーストスレイヤーⓇⒺ/アルマジロクウィスⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群E-9



ハルブーン傭兵団領方面

ブラスボーラー

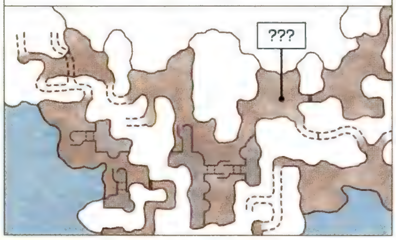
敵名	Brass Borer
種族	ワモーラ族(幼虫)
トリガーアイテム	陰葉ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ブラスボーラーの繭ⓇⒺ(「臙脂の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/ライオンテーマーⓇⒺ/リッターヘンツェⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山J-7



クラレット

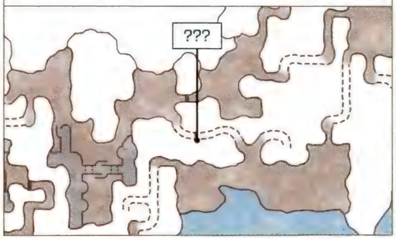
敵名	Claret
種族	スライム族
トリガーアイテム	ペクチンⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ミニクラレットⓇⒺ(「臙脂の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/ケーリュケイオンⓇⒺ/アルマトルクⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山J-8



オブ

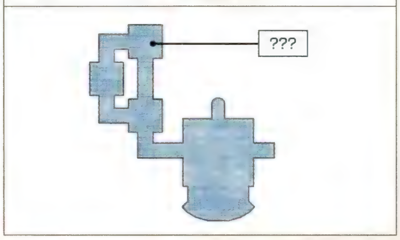
敵名	Ob
種族	オートマトン族
トリガーアイテム	減摩油ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

オブの手ⓇⒺ(「臙脂の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/ギニョルピアスⓇⒺ/T.プロセッサーなどのからくり部品

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群H-9(ワープ)→アルザダール海底遺跡群G-7



アラパゴ諸島方面

ヴェリオニス

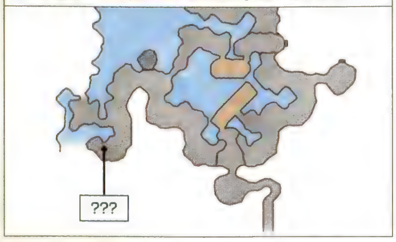
敵名	Velionis
種族	"ドラウガー"スケルトン族
トリガーアイテム	金歯ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ヴェリオニスの骨ⓇⒺ(「木賊の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/ホワイトジョーカーⓇⒺ/コルセアベルトⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「アズーフ監視哨」→カダーバの浮沼I-5→アラパゴ暗礁域F-11(途中で「ラミアの牙のカギ」を使用)



リルアプカル

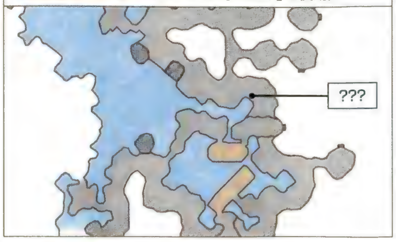
敵名	Lil' Apkallu
種族	アプカル族
トリガーアイテム	油魚ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

リルアプカルの卵ⓇⒺ(「木賊の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/八卦腰巾ⓇⒺ/ヌメリストパンプスⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「アズーフ監視哨」→カダーバの浮沼I-5→アラパゴ暗礁域I-9(途中で「ラミアの牙のカギ」を使用)



チガー

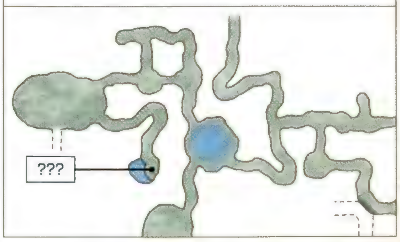
敵名	Chigre
種族	チゴー族
トリガーアイテム	腥血ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

チガーⓇⒺ(「木賊の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/インセクトリングⓇⒺ/ブラッドリングⓇⒺ

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林G-7→エジワ蘿洞E-8



STEP2

マムージャ蕃国方面

イリズイマ

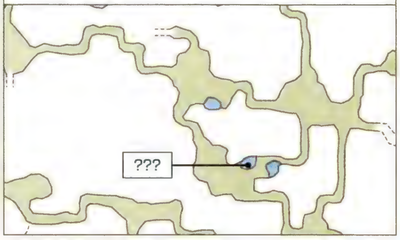
敵名	Iriz Ima
種族	マーリド族
トリガーアイテム	セニョリータパママⓇⒺ

落とすおもなアイテム

イリズイマの毛皮ⓇⒺ(「萌葱の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)／フェラーラⓇⒺ／アヴォカピガッシュⓇⒺ

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林J-8



怒れるアムーシャ

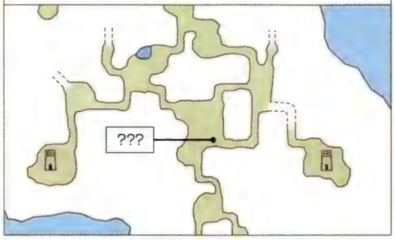
敵名	Lividroot Amooshah
種族	"アムルタート"モルボル族
トリガーアイテム	膏血ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

アムーシャのつるⓇⒺ(「萌葱の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)／霊香の髪飾りⓇⒺ／野伏脚絆ⓇⒺ

出現場所とオススメルート

バフラウ段丘H-9



イリリサマリリ

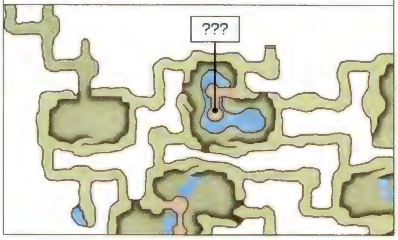
敵名	Iriri Samariri
種族	ポロッゴ族
トリガーアイテム	サマリリの遺髪ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

イリリハットⓇⒺ(「萌葱の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)／トードミトンⓇⒺ／バドックトラウザⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「マムージャ監視哨」→バフラウ段丘I-9→マムークF-7



ハルブーン傭兵団領方面

アナンタボガ

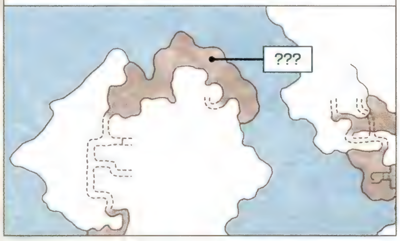
敵名	Anantaboga
種族	"ダハク"ドラゴン族
トリガーアイテム	野牛の鮮肉ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

アナンタボガの心臓ⓇⒺ(「東雲の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)／トリリングダガーⓇⒺ／八丁念仏団子刺しⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山G-7→ハルブーンE-6→ゼオルム火山E-6



リアクトン

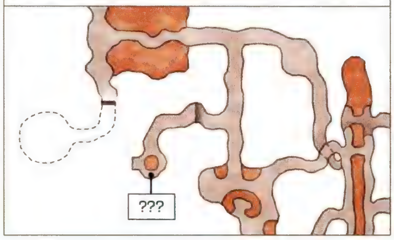
敵名	Reacton
種族	ボム族
トリガーアイテム	骸炭ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

リアクトンの灰ⓇⒺ(「東雲の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)／マジックストラップⓇⒺ／リアクトンのうでⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山G-7→ハルブーンE-6→ゼオルム火山E-9→ハルブーンK-9※→ハルブーンH-6



デクストロース

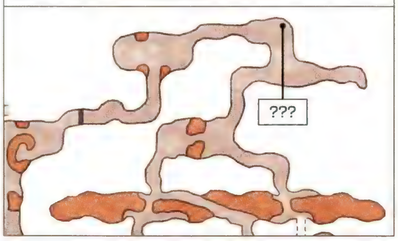
敵名	Dextrose
種族	フラン族
トリガーアイテム	粗目糖ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

デクストロースの肉ⓇⒺ(「東雲の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)／アキレウススピアⓇⒺ／ルビーサラウィルⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山G-7→ハルブーンE-6→ゼオルム火山E-9→ハルブーンJ-6



アラパゴ諸島方面

ウルガル

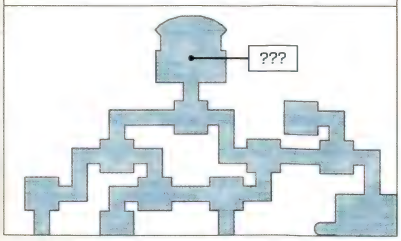
敵名	Wulgaru
種族	アクロリス族
トリガーアイテム	オパルスⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ウルガルの頭ⓇⒺ(「山吹の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)／ライオットシールドⓇⒺ／必勝鉢巻ⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群H-6



法悦のザリクル

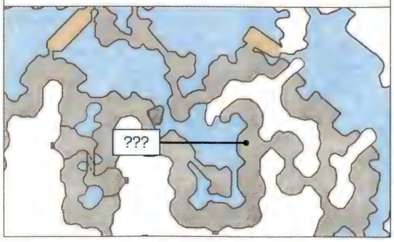
敵名	Zareehkl the Jubilant
種族	クトゥルブ族
トリガーアイテム	メロー11号の抜け殻ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ザリクルの首飾りⓇⒺ(「山吹の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)／ザリクルジャンビアⓇⒺ／ザリクルサイズⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「イルルシ監視哨」→アラパゴ暗礁域I-10



ヴェルデレト

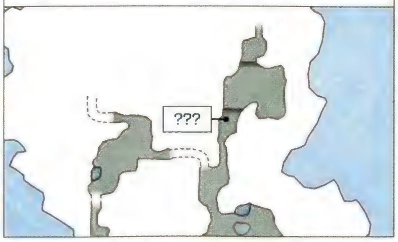
敵名	Verdelet
種族	インプ族
トリガーアイテム	ミントドロップⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ヴェルデレトの翼ⓇⒺ(「山吹の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)／ミューズタリカーⓇⒺ／ソリテールケープⓇⒺ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「アズーフ監視哨」→カダーバの浮沼J-6



STEP3

マムージャ蕃国方面

アームドギアズ

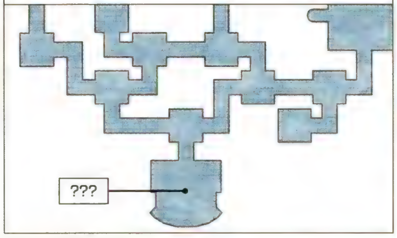
敵名	Armed Gears
種族	ギア族
トリガーアイテム	フェライトⓇⒺ

落とすおもなアイテム

アームドギアの破片ⓇⒺ(「薄墨の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/巴ⓇⒺ/オラクルグローブⓇⒺ/オーラムサバトンⓇⒺ/アースグリップⓇ/サンダーグリップⓇ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群G-11



芳香のゴトージャ

敵名	Gotoh Zha the Redolent
種族	マムージャ族
トリガーアイテム	シープボトフライⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ゴトージャの襟巻ⓇⒺ(「烏羽の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/ナーゲルリングⓇⒺ/エンキドゥミトンⓇⒺ/オーラムクウィスⓇⒺ/ウォーターグリップⓇ/ライトグリップⓇ

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林F-5



ディー

敵名	Dea
種族	ウィヴル族
トリガーアイテム	オルジリアカクタスⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ディーの角ⓇⒺ(「小豆の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/クレティネⓇⒺ/エンキドゥサブリガⓇⒺ/オラクルピガッシュⓇⒺ/ファイアグリップⓇ/ダークグリップⓇ

出現場所とオススメルート

バフラウ段丘F-7



ハルブーン傭兵団領方面

ノスフェラトゥ

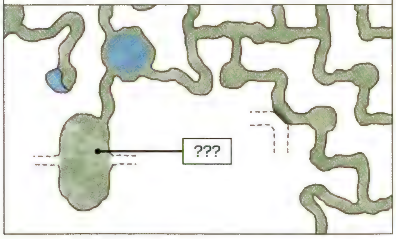
敵名	Nosferatu
種族	ヴァンピール族
トリガーアイテム	紅血ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ノスフェラトゥの爪ⓇⒺ(「滅紫の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/ラブリュスⓇⒺ/オーラムガントレⓇⒺ/エンキドゥレギンスⓇⒺ/アースグリップⓇ/ウィンドグリップⓇ

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林G-7→エジワ蘿洞F-9



雄魂のブーボーロー

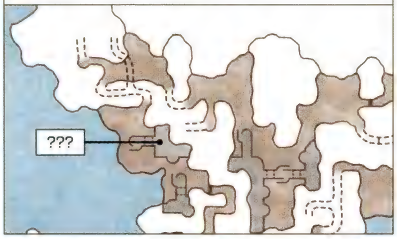
敵名	Khromasoul Bhurborlor
種族	トロール族
トリガーアイテム	ビネガーパイⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ブーボーローの腕甲ⓇⒺ(「黄金の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/シンバパックラーⓇⒺ/オラクルグローブⓇⒺ/エンキドゥサブリガⓇⒺ/アイスグリップⓇ/ダークグリップⓇ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山G-8



アカモート

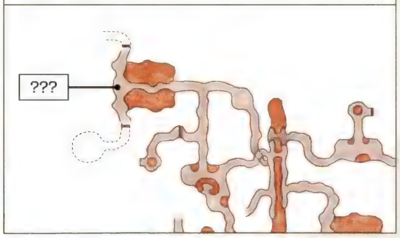
敵名	Achamoth
種族	ワモーラ族(成虫)
トリガーアイテム	石蜜ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

アカモートの触角ⓇⒺ(「柿渋の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/オーガニクスⓇ/オラクルブラコーニⓇⒺ/オーラムサバトンⓇⒺ/アイスグリップⓇ/サンダーグリップⓇ

出現場所とオススメルート

バフラウ段丘F-8→ハルブーンG-4



アラパゴ諸島方面

惨痛のマジュラエフ

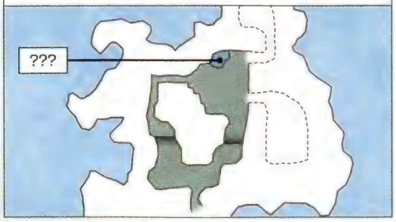
敵名	Mahjlaef the Paintorn
種族	ソウルフレア族
トリガーアイテム	破魔の書ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

マジュラエフの杖ⓇⒺ(「朽葉の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/レギオンスクトゥムⓇⒺ/オーラムガントレⓇⒺ/オラクルブラコーニⓇⒺ/ファイアグリップⓇ/サンダーグリップⓇ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群H-8(ワープ)→アルザダール海底遺跡群H-8(東側ワープ)→アルザダール海底遺跡群H-7→カダーバの浮沼H-7



ラミアEX

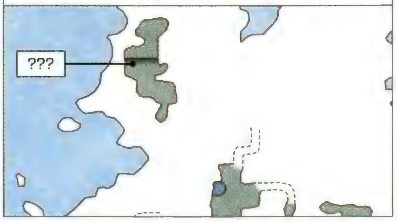
敵名	Experimental Lamia
種族	ラミア族
トリガーアイテム	ミルラⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ラミアEXの腕輪ⓇⒺ(「黒橡の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/滅鬼積鬼ⓇⒺ/オーラムクウィスⓇⒺ/エンキドゥレギンスⓇⒺ/ウォーターグリップⓇ/アースグリップⓇ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ドゥブッカ監視哨」→カダーバの浮沼H-8→アラパゴ暗礁域H-8→アラパゴ暗礁域F-6(途中で「ラミアの牙のカギ」を1~2個使用)→カダーバの浮沼F-6



ヌン

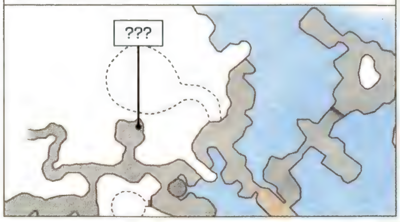
敵名	Nuhn
種族	オロボン族
トリガーアイテム	ローズスカンピⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ヌンのランプⓇⒺ(「胡桃の割符(だいじなもの)」のトリガーアイテム)/鬼の庖丁ⓇⒺ/エンキドゥミトンⓇⒺ/オラクルピガッシュⓇⒺ/ウィンドグリップⓇ/ライトグリップⓇ

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ドゥブッカ監視哨」→カダーバの浮沼H-8→アラパゴ暗礁域H-8→アラパゴ暗礁域G-6(途中で「ラミアの牙のカギ」を1~2個使用)



◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

STEP4

マムージャ藩国方面

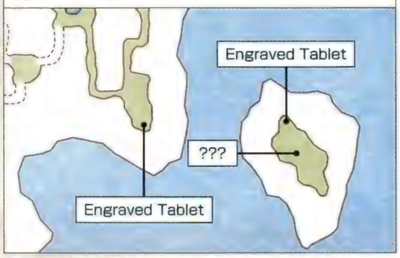
ティンニン	
敵名	Tinnin
種族	ハイドラ族
トリガーアイテム	猿酒ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ティンニンの牙ⓇⒺ（「竜胆の割符（だいじなもの）」のトリガーアイテム）／秋水Ⓡ／アルカルロプスⓇ／エンキドゥキャップⓇⒺ／オラクルキャップⓇⒺ／エンキドゥハーネスⓇⒺ／八竜脛当Ⓡ／ハイドラの鱗／ハイドラの牙／ハイドラの肉

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林H−13にあるEngraved Tabletを調べて「優月の塩（だいじなもの）」※を置く→ワジャーム樹林J−13



ハルブーン傭兵団領方面

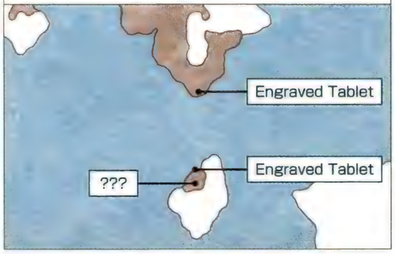
サーラメーヤ	
敵名	Sarameya
種族	ケルベロス族
トリガーアイテム	野牛の屍肉ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

サーラメーヤの皮ⓇⒺ（「瑠璃の割符（だいじなもの）」のトリガーアイテム）／フールキラーⓇ／ハハ王Ⓡ／オーラムアーメットⓇⒺ／オラクルキャップⓇⒺ／オラクルローブⓇⒺ／八竜佩楯Ⓡ／ケルベロスの皮／ケルベロスの爪／ケルベロスの肉

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ハルブーン監視哨」→ゼオルム火山I−10にあるEngraved Tabletを調べて「銀海の塩（だいじなもの）」※を置く→ゼオルム火山I−12



アラパゴ諸島方面

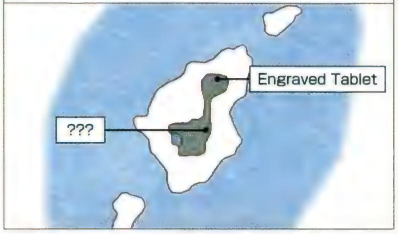
ティガー	
敵名	Tyger
種族	キマイラ族
トリガーアイテム	野牛の燔肉ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

ティガーの尾ⓇⒺ（「紫苑の割符（だいじなもの）」のトリガーアイテム）／エンフォーサーⓇ／アンタレスⓇ／エンキドゥキャップⓇⒺ／オーラムアーメットⓇⒺ／オーラムキュイラスⓇⒺ／八竜篭手Ⓡ／キマイラの尾／キマイラのたてがみ／キマイラの角

出現場所とオススメルート

移送の幻灯「ナイズル島監視哨」→アルザダール海底遺跡群（H−8からワープ→H−8東側からワープ→H−7からカダーバの浮沼へ）→カダーバの浮沼I−6にあるEngraved Tabletを調べて「暗碧の塩（だいじなもの）」※を置く→カダーバの浮沼?−?



※ だいじなものの「○○の塩」は、アトルガン白門E−8にいるSanrakuから500モンと引き換えにもらうことができる

STEP5

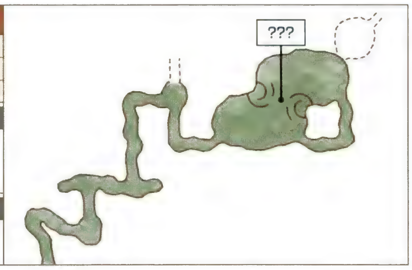
パンデモニウム・ウォーデン	
敵名	Pandemonium Warden
種族	ドゥエルグ族
トリガーアイテム	万魔殿の鍵ⓇⒺ

落とすおもなアイテム

不明

出現場所とオススメルート

ワジャーム樹林F−11→エジワ蘿洞K−6

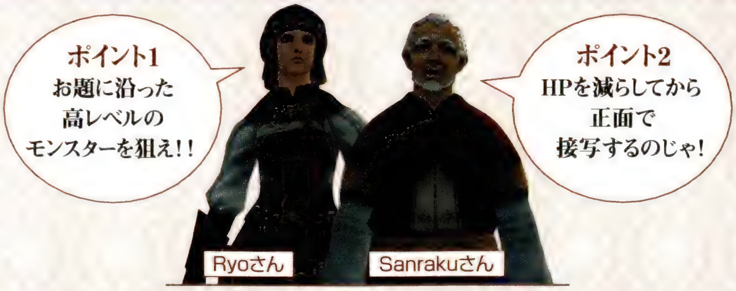


TIPS STEP5のウワサ

STEP5に出現するパンデモニウム族は、倒しても復活し、さまざまな種族に何度も変身してくるらしい。変身する種族は、サルベージに出現するチャリオット族のボス、ビシージで攻めてくる獣人族の長などに加え、アトルガンの皇都を守備する五蛇将まで出現するとのウワサだ。

TIPS 高得点の「封獣板」を撮影せよ！

「封獣板」を得るには、敵と向かい合った方角で撮影すればいいのだが、それだけでは高評価を得られない。なるべく多くのモンを得るには、Ryoと会話して高評価の対象となる敵の特徴を聞き出すことが大切なのだ。また、評価対象は対応した相手を撮影することだけではない。敵のレベルが高いほど高評価になりやすく、敵のHPを減らした状態で真正面から撮影することもポイントなのだ。少し工夫するだけで得られるモンが増加するため、撮影するときはこれらの条件を試してみよう。



◆「封獣版」のおもな評価

「封獣板」に撮影したモンスターの内容	評価
「最高の花鳥風月とは？」の内容と一致	高
「画題に相応しい花鳥風月とは？」の種族が一致	高
「画題に相応しい花鳥風月とは？」の種類と同種	中
上記3項目のいずれにも該当しないモンスター	低

◆基礎点に加減点されるおもな項目

項目	解説
敵との距離	近いほど高得点。敵をターゲットロックして密着したぐらいの距離がベスト
敵の残HP	少ないほど高得点。残りHPが多すぎるとマイナス評価の可能性もある
敵との向き	正面からの撮影が高得点。背後から撮影した場合はマイナス評価の場合も





CHAPTER 5
実用データ集

WEAPON DATA

武器データ

武器データを競売所のカテゴリーごとに分類し、レベルの低い順に紹介。同レベル帯の武器はD/隔比の低い順に並べているので、どの武器が強いのかすぐにわかるようになっている。

武器データの見方

1 格闘武器

Lv 2	名称 3	D値 4	間隔 5	D/隔比 6	装備可能ジョブ 7	性能 8	おもな入手方法 9
	フルーツパ Ⓡ		)	c 7	モ	命中+3	[敵]西サルタバ Tom Tit Tat
1	セスタス	+1	+48	0.098	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+3	[合]革細工素人(木工素人)
	キャットバグナウ	+2	+60	0.097	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	−	[合]骨細工素人(鍛冶素人)
	セスタス+1	+2	+43	0.102	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+4	[合]革細工素人HQ(木工素人)
	キャットバグナウ+1	+3	+51	0.103	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	−	[合]骨細工素人HQ(鍛冶素人)
5	ブロンズナックル	+2	+96	0.088	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+2	[合]鍛冶素人(木工素人)
	ブロンズナックル+1	+3	+91	0.092	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+3	[合]鍛冶素人HQ(木工素人)
9	ブラスナックル	+4	+96	0.093	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+2	[合]彫金見習
	ブラスナックル+1	+5	+91	0.097	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+3	[合]彫金見習HQ

1 武器
武器の種類。

2 Lv
武器を装備できるレベル。

3 Lv
武器の名前。データはレベル順に並べ、同レベル帯のものはD/隔比が低い順に記した。また、HQとHQ2は**太字**に、RareはⓇ、ExはⒺで記している。

4 D値
武器の攻撃力。

5 間隔
攻撃する間隔。間隔60なら約1秒間に1回攻撃できることを表している。

6 D/隔比
D値を間隔で除算した数値。間隔1あたりに与えられるダメージの指標となり、数値が高いほどダメージ効率がよい武器であることを表す。なお、格闘武器のみ素手のD値33と、素手の攻撃間隔300を加算して計算している。

7 装備可能ジョブ
武器を装備できるジョブの略称。

戦…戦士	モ…モンク	白…白魔道士	黒…黒魔道士	赤…赤魔道士	シ…シーフ	ナ…ナイト	暗…暗黒騎士	獣…獣使い	吟…吟遊詩人
狩…狩人	侍…侍	忍…忍者	竜…竜騎士	召…召喚士	青…青魔道士	コ…コルセア	か…からくり士	踊…踊り子	学…学者

8 性能
武器の性能。潜在能力は特定の条件下で、エンチャントはその武器を使用すると効果が発動する。なお、エンチャントの表記はチャージ数、リキャストタイム、エクイップディレイの順に表記した。

9 おもな入手方法(編集部調べ)
入手方法の一例。文頭の[ ]は入手方法の手段を表している。

[AF]……AFクエストかTreasure Cofferから入手できる
[BF]……バトルフィールドで宝箱を開けると入手できることがある
[ア]……アサルトで手に入る不確定アイテムを鑑定するか、特定の敵を倒すと入手できることがある
[ク]……クエストをクリアすると入手できる
[交]……個人戦績、皇国軍戦績、連合軍戦績、特定のアイテムと交換して入手できる。また、交換に必要なランク、階級、コンクェストの順位も記した
[合]……合成で入手できる。カッコ内はサブスキルを示している
[宝]……Treasure ChestかTreasure Cofferから入手できる
[敵]……その敵を倒すと入手できることがある
[店]……ショップで購入できる
[他]……その他の方法で入手できる

格闘武器

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	フルーツパンチⓇ	+0	+40	0.097	モ	命中+3	[敵]西サルタバルタ:Tom Tit Tat
	セスタス	+1	+48	0.098	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+3	[合]革細工素人(木工素人)
	キャットバグナウ	+2	+60	0.097	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	−	[合]骨細工素人(鍛冶素人)
	セスタス+1	+2	+43	0.102	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+4	[合]革細工素人HQ(木工素人)
	キャットバグナウ+1	+3	+51	0.103	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	−	[合]骨細工素人HQ(鍛冶素人)
5	ブロンズナックル	+2	+96	0.088	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+2	[合]鍛冶素人(木工素人)
	ブロンズナックル+1	+3	+91	0.092	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+3	[合]鍛冶素人HQ(木工素人)
9	ブラスナックル	+4	+96	0.093	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+2	[合]彫金見習
	ブラスナックル+1	+5	+91	0.097	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+3	[合]彫金見習HQ
10	共和軍団兵制式鉄拳	+4	+96	0.093	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+2 攻+3	[交]バストゥークランク1
	義勇兵の爪	+3	+66	0.098	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	−	[交]ウィンダスランク1
	王国弓兵制式戦拳	+2	+43	0.102	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	耐火+2 命中+3	[交]サンドリアランク1(2位以上)
	トロピカルパンチ	+1	+0	0.113	モ	命中+10	[合]革細工皆伝

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
10	**トロピカルパンチ+1**	+2	+0	0.117	モ	命中+12	[合]革細工皆伝HQ
11	ハイドロバグナウ	+4	+60	0.103	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金目録
	ブラスバグナウ	+4	+60	0.103	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	−	[合]彫金見習
	ハイドロバグナウ+1	+5	+55	0.107	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金目録HQ
	ブラスバグナウ+1	+5	+55	0.107	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	−	[合]彫金見習HQ
12	スマッシュセスタス	+2	+48	0.101	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+3 エンチャント:攻+3 <50回 30分 30秒>	[合]革細工見習
	リザードセスタス	+2	+48	0.101	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+3	[合]革細工見習
	バーニンセスタス	+3	+40	0.106	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+3 追加効果:火ダメージ	[合]革細工見習HQ
14	ストライクバグナウ	+5	+42	0.111	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	DEX+2	[敵]ゲルスバ野営陣:Orcish Wallbreacher
15	共和軍団兵鉄拳+1	+5	+86	0.098	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	HP+2 MP+2 命中+2 攻+3	[合]彫金見習
	義勇兵爪+1	+4	+57	0.104	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	命中+1	[合]骨細工見習
	共和軍団兵鉄拳+2	+6	+76	0.104	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	HP+3 MP+3 命中+2 攻+3	[合]彫金見習HQ
	王国弓兵戦拳+1	+3	+38	0.107	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	耐火+2 命中+3 攻+2	[合]革細工下級職人
	義勇兵爪+2	+5	+48	0.109	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	命中+2	[合]彫金見習HQ
	王国弓兵戦拳+2	+4	+33	0.111	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	耐火+2 命中+3 攻+3	[合]革細工下級職人HQ
19	サイレスバグナウ	+5	+60	0.106	シ 暗 忍	追加効果:静寂	[合]錬金術見習
	ハッシュバグナウ	+5	+60	0.106	シ 暗 忍	追加効果:静寂 エンチャント:エンサイレス <15回 10分 30秒>	[合]錬金術見習
	サイレスバグナウ+1	+6	+55	0.110	シ 暗 忍	追加効果:静寂	[合]錬金術見習HQ
20	メタルナックル	+6	+96	0.098	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+2	[合]鍛冶徒弟(木工素人)
	メタルナックル+1	+7	+91	0.102	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+3	[合]鍛冶徒弟HQ(木工素人)
	プラトーンセスタス	+4	+48	0.106	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	−	[BF]恐怖の狙撃手、甲殻小隊
	クーガーバグナウ	+6	+51	0.111	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	耐氷+4 追加効果:氷ダメージ	[宝]ゲルスバ砦(Treasure Chest)
22	ソニックナックル(R)	+6	+86	0.101	モ	命中+2 追加効果:風ダメージ	[敵]メリファト山地:Daggerclaw Dracos
24	バグナウ	+6	+60	0.108	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	−	[合]鍛冶徒弟
	バグナウ+1	+7	+55	0.113	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	−	[合]鍛冶徒弟HQ
	リンクスバグナウ	+6	+30	0.118	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	−	[ク]サンドリア:女将軍の秘密
27	ポイズンセスタス	+3	+48	0.103	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+3 追加効果:毒	[合]錬金術下級職人
	ポイズンセスタス+1	+4	+40	0.109	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+4 追加効果:毒	[合]錬金術下級職人HQ
30	クロー	+7	+66	0.109	戦 モ 暗 獣 忍 か	−	[合]鍛冶下級職人(骨細工素人)
	ハイドロクロー	+7	+66	0.109	戦 モ 暗 獣 忍 か	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金目録
	ボレアースセスタス(R)(E)	+6	+48	0.112	モ	追加効果:風ダメージ	[敵]ボスディン氷河:Kirata
	クロー+1	+8	+61	0.114	戦 モ 暗 獣 忍 か	−	[合]鍛冶下級職人HQ(骨細工素人)
	ハイドロクロー+1	+8	+61	0.114	戦 モ 暗 獣 忍 か	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金目録HQ
32	インパクトナックル	+8	+86	0.106	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	STR+1 命中+3	[敵]オズトロヤ城:Mee Deggi the Punisher
33	カタール	+8	+84	0.107	戦 モ 赤 暗 か	−	[合]鍛冶下級職人
	ポイズンバグナウ	+7	+60	0.111	シ 暗 忍	追加効果:毒	[合]錬金術下級職人
	カタール+1	+9	+75	0.112	戦 モ 赤 暗 か	−	[合]鍛冶下級職人HQ
	ポイズンバグナウ+1	+8	+57	0.115	シ 暗 忍	追加効果:毒	[合]錬金術下級職人HQ
36	ポイズンクロー	+8	+66	0.112	シ 暗 忍	追加効果:毒	[合]錬金術下級職人
	ポイズンクロー+1	+9	+61	0.116	シ 暗 忍	追加効果:毒	[合]錬金術下級職人HQ
38	ミスリルナックル	+9	+96	0.106	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+2	[合]鍛冶名取(木工見習)
	ポイズンカタール	+9	+84	0.109	シ 暗 忍	追加効果:毒	[合]錬金術名取
	ミスリルナックル+1	+10	+91	0.110	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+3	[合]鍛冶名取HQ(木工見習)
	ポイズンカタール+1	+10	+81	0.113	シ 暗 忍	追加効果:毒	[合]錬金術名取HQ
39	バンピリッククロー(R)(E)	+8	+60	0.114	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	追加効果:HP吸収	[敵]フォミュナ水道:Tres Duendes
40	ノーブルヒマンテス	+4	+48	0.106	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+3 エンチャント:TP+10 <100回 10分 30秒>	[合]革細工目録
	ヒマンテス	+4	+48	0.106	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+3	[合]革細工目録
	トーニィパタ(R)	+11	+96	0.111	モ	VIT+3	[BF]光る眼、生ける屍
	ヒマンテス+1	+5	+40	0.112	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	命中+4	[合]革細工目録HQ
41	アシッドクロー	+9	+66	0.115	シ 暗 忍	追加効果:防御力ダウン	[合]錬金術目録
	ミスリルクロー	+9	+66	0.115	戦 モ 暗 獣 忍 か	−	[合]鍛冶名取(骨細工見習)
	メルトクロー	+9	+66	0.115	シ 暗 忍	追加効果:防御力ダウン エンチャント:追加効果:防御力ダウン<15回 10分 30秒>	[合]錬金術目録
	ミスリルクロー+1	+10	+61	0.119	戦 モ 暗 獣 忍 か	−	[合]鍛冶名取HQ(骨細工見習)
	コロシブクロー	+10	+57	0.120	シ 暗 忍	追加効果:防御力ダウン	[合]錬金術目録HQ
42	ビートセスタス(R)(E)	+4	+48	0.106	モ	DEX+2 VIT+2 命中+3	[AF]AFクエスト1:モンク
46	エグゾセ(R)(E)	+10	+51	0.123	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	DEX+1 AGI+1 耐水+9	[敵]海蛇の岩窟:Qull the Shellbuster
47	アダーガ	+10	+54	0.121	モ か	VIT+1 ガードスキル+2	[合]革細工高弟(彫金名取/鍛冶徒弟)
	アダーガ+1	+11	+49	0.126	モ か	VIT+2 ガードスキル+3	[合]革細工高弟HQ(彫金名取/鍛冶徒弟)
48	パタ	+14	+96	0.119	戦 モ 獣 忍 か	−	[合]鍛冶目録
	パタ+1	+15	+86	0.124	戦 モ 獣 忍 か	−	[合]鍛冶目録HQ
50	連邦軍師制式指揮棒	+15	+91	0.123	戦 モ 獣 忍 か	攻+10 防−10	[交]ウィンダスランク5(1位限定)
	クロスカウンター	+19	+96	0.131	モ	命中+3 回避−10 カウンター+5	[BF]ドーフェ兄弟
	リタリエーター(R)(E)	+19	+96	0.131	モ	命中+3 回避−10 カウンター+5	[敵]フェ・イン:Western Shadow
52	クァールセスタス	+5	+48	0.109	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	DEX+1 AGI+1 命中+3	[合]革細工高弟
	トラマセスタス	+6	+40	0.115	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	DEX+2 AGI+2 命中+5	[合]革細工高弟HQ
	ダーククロー	+11	+66	0.120	戦 モ 暗 獣 忍 か	−	[合]鍛冶目録(骨細工見習)
	ダーククロー+1	+12	+57	0.126	戦 モ 暗 獣 忍 か	−	[合]鍛冶目録HQ(骨細工見習)
	連邦軍師指揮棒+1	+15	+81	0.126	戦 モ 獣 忍 か	攻+10 防−10 他国支配地域:CHR+3	[合]骨細工高弟
	連邦軍師指揮棒+2	+16	+71	0.132	戦 モ 獣 忍 か	攻+10 防−10 他国支配地域:CHR+4	[合]骨細工高弟HQ
54	ダークナックル	+12	+96	0.114	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+2	[合]鍛冶目録(木工見習)
	ダークナックル+1	+13	+86	0.119	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	命中+3	[合]鍛冶目録HQ(木工見習)
55	サインティ	+10	+51	0.123	戦 モ 獣 忍 か	命中+2 回避+1	[合]彫金印可(木工下級職人)
	サインティ+1	+11	+49	0.126	戦 モ 獣 忍 か	命中+3 回避+2	[合]彫金印可HQ(木工下級職人)
56	ハイドロパタ	+16	+96	0.124	戦 モ 獣 忍 か	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金印可
	ボーンパタ	+16	+96	0.124	戦 モ 獣 忍 か	−	[合]骨細工印可
	ハイドロパタ+1	+17	+86	0.130	戦 モ 獣 忍 か	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金印可HQ
	ボーンパタ+1	+17	+86	0.130	戦 モ 獣 忍 か	−	[合]骨細工印可HQ

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

格闘武器のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
57	ベノムクロー	+12	+66	0.123	シ 暗 忍	追加効果:毒	[合]錬金術高弟
	ベノムクロー+1	+13	+61	0.127	シ 暗 忍	追加効果:毒	[合]錬金術高弟HQ
58	スパルタンセスタスⓇ	+20	+113	0.128	モ	命中+2	[BF]天誅六人衆、蒼の血族
59	ダークカタール	+13	+84	0.120	戦 モ 赤 暗 か	—	[合]鍛冶印可
	ダークカタール+1	+14	+75	0.125	戦 モ 赤 暗 か	—	[合]鍛冶印可HQ
	サーメットクロー	+11	+51	0.125	戦 モ 暗 獣 忍 か	—	[合]錬金術印可(骨細工見習)
	ノールサインティ	+11	+51	0.125	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	満月:STR+2 DEX+2	[合]骨細工高弟(木工目録／彫金下級職人)
	ノールサインティ+1	+12	+49	0.129	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	満月:STR+3 DEX+3	[合]骨細工高弟HQ(木工目録／彫金下級職人)
	サーメットクロー+1	+12	+42	0.132	戦 モ 暗 獣 忍 か	—	[合]錬金術印可HQ(骨細工見習)
60	バギュールⓇⒺ	+14	+106	0.116	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	VIT+3 耐水+11 命中+2	[敵]海蛇の岩窟:Worr the Clawfisted
	バペットクローⓇⒺ	+12	+66	0.123	戦 モ 暗 獣 忍 か	攻+2 ビシージ:命中+6	[交]アトルガン:伍長
	ブラックアダーガ	+13	+54	0.130	モ か	VIT+2 ガードスキル+4	[合]革細工高弟(彫金名取／鍛冶名取)
	ブラックアダーガ+1	+14	+49	0.135	モ か	VIT+3 ガードスキル+5	[合]革細工高弟HQ(彫金名取／鍛冶名取)
61	ジャマダル	+14	+84	0.122	戦 モ 赤 暗 か	—	[合]錬金術高弟(鍛冶徒弟)
	ジャマダル+1	+15	+75	0.128	戦 モ 赤 暗 か	—	[合]錬金術高弟HQ(鍛冶徒弟)
62	スタンクロー	+12	+66	0.123	シ 暗 忍	追加効果:スタン	[合]錬金術皆伝
	スタンクロー+1	+13	+61	0.127	シ 暗 忍	追加効果:スタン	[合]錬金術皆伝HQ
63	ベノムカタール	+14	+84	0.122	シ 暗 忍	追加効果:毒	[合]錬金術高弟
	ベノムカタール+1	+15	+75	0.128	シ 暗 忍	追加効果:毒	[合]錬金術高弟HQ
64	ゴールドパタ	+18	+122	0.121	戦 モ 獣 忍 か	—	[合]彫金高弟
	ゴールドパタ+1	+19	+106	0.128	戦 モ 獣 忍 か	—	[合]彫金高弟HQ
65	シヴァクローⓇⒺ	+11	+60	0.122	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	INT+3 命中+8 追加効果:麻痺	[ク]サンドリア:氷の試練
	ダークサインティ	+12	+51	0.128	戦 モ 獣 忍 か	命中+2 回避+1	[合]彫金皆伝
	ダークサインティ+1	+13	+49	0.132	戦 モ 獣 忍 か	命中+3 回避+2	[合]彫金皆伝HQ
66	スタンジャマダル	+15	+84	0.125	戦 モ 赤 暗 か	追加効果:スタン	[合]錬金術皆伝
	タイガーファング	+18	+96	0.129	戦 モ 獣 忍 か	—	[合]骨細工高弟
	スタンジャマダル+1	+16	+75	0.131	シ 暗 忍	追加効果:スタン	[合]錬金術皆伝HQ
	フェラルファング	+19	+96	0.131	戦 モ 獣 忍 か	—	[合]骨細工高弟HQ
67	ナラシンハセスタス	+6	+0	0.130	モ	STR+1 DEX+1 AGI−1 命中+3	[合]革細工名取
	ヴィシュヌセスタス	+7	+0	0.133	モ	STR+2 DEX+2 AGI−1 命中+4	[合]革細工名取HQ
68	ドラゴンクロー	+13	+66	0.126	モ	耐火+5 追加効果:火ダメージ	[合]骨細工皆伝
	ドラゴンクロー+1	+14	+61	0.130	モ	耐火+6 追加効果:火ダメージ	[合]骨細工皆伝HQ
69	五十四歩Ⓡ	+8	+48	0.112	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	蹴撃+3 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	[敵]ベドー(S):Bres
	アベンジャーⓇⒺ	+18	+96	0.129	戦 モ 獣 忍 か	攻+10 防−10	[敵]イフリートの釜:Bomb Queen
	アカンタシェーバーⓇ	+18	+51	0.145	戦 モ 獣 忍 か	ストアTP+1 コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	[敵]ラヴォール村(S):Falsespinner Bhudbrodd
70	ベヒモスセスタス	+7	+48	0.115	モ	HP+15 命中+3	[合]革細工皆伝
	ベヒモスセスタス+1	+8	+40	0.121	モ	HP+17 命中+4	[合]革細工皆伝HQ
	ペルワンカタールⓇⒺ	+16	+84	0.128	戦 モ 赤 暗 か	アサルト:D+18 カウンター+1	[ア]黒羊買付作戦:???ダガー
	ルーンバグナウ	+13	+60	0.128	戦 モ 黒 赤 シ 暗 獣 吟 忍 召 青 か 踊 学	潜在能力:STR+7 カウンター+1	[他]謎の装置にインフィニティコアを使用
	アダマンサインティ	+18	+51	0.145	か	命中+2 回避+1 オートマトン:HPmaxアップ	[合]鍛冶師範(彫金名取／木工名取)
	ハデスサインティ	+18	+51	0.145	戦 モ 獣 忍 か	命中+7 回避+7 モクシャ+7 敵対心+7	[合]骨細工師範(木工名取／鍛冶下級職人)
	ジェムサインティ	+19	+49	0.149	か	命中+3 回避+2 オートマトン:HPmaxアップ	[合]鍛冶師範HQ(彫金名取／木工名取)
	ハデスサインティ+1	+19	+49	0.149	戦 モ 獣 忍 か	命中+9 回避+9 モクシャ+9 敵対心+9	[合]骨細工師範HQ(木工名取／鍛冶下級職人)
71	ミーティアセスタスⓇ	+8	+36	0.122	モ	STR+3 VIT+4 モクシャ+1	[BF]戦慄の角、動く島
	トライアルナックルⓇⒺ	+16	+96	0.124	モ	潜在能力:HP+20 耐土+10 耐水+10	[ク]バストゥーク:遺せなかった拳
	ダイアナックル	+17	+96	0.126	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	VIT+2 命中+2	[合]彫金高弟(鍛冶目録／木工下級職人)
	ペルワンパタⓇⒺ	+17	+96	0.126	戦 モ 獣 忍 か	曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]ルジャワン霊窟
	筆頭魔戦隊長爪Ⓡ	+15	+66	0.131	戦 モ 暗 獣 忍 か	レジストポイズン効果アップ ウィンダス国民:攻+10	[交]ウィンダスランク9(2位以上)
	ダイアナックル+1	+18	+86	0.132	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	VIT+3 命中+3	[合]彫金高弟HQ(鍛冶目録／木工下級職人)
	コブラバグナウⓇ	+15	+55	0.135	戦 モ 暗 獣 忍 か	攻+7 レジストポイズン効果アップ	[交]ウィンダス(S):戦功水晶章
	シェンロンバグナウⓇⒺ	+21	+51	0.154	モ か	STR+3 命中+10 ダブルアタック+1% モクシャ+3	不明
72	スコガンナックル	+15	+96	0.121	か	命中+1 潜在能力:命中+10	[敵]ワジャーム樹林:Jaded Jody
	マーシャルナックル	+16	+96	0.124	モ	TPボーナス	[ク]ENM:ウルガランの聖牛
	マイティパタ	+17	+96	0.126	モ	回避+5 火曜日:D+22 耐火+15	[他]ガリスン:ヴォルボー
	ワーグバグナウⓇ	+13	+60	0.128	戦 モ 赤 シ 暗 獣 忍 か 踊	潜在能力:D+18	[ク]ENM:風と共に、トーテンタンツ
73	フェイスバグナウⓇⒺ	+9	+113	0.102	モ 忍	MND+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃	[敵]ル・メトの園:Jailer of Faith
	デストロイヤーⓇⒺ	+5	+48	0.109	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 狩 踊	潜在能力:D+18 クリティカルヒット+6%	[BF]会議は踊る、龍円舞曲、模倣魔
	インドラカタールⓇⒺ	+19	+84	0.135	戦 モ 赤 暗 か	トリプルアタック+1% 追加効果:雷ダメージ	[敵]ヴェ・ルガノン宮殿:Steam Cleaner
74	ポンデラスマノプル	+20	+122	0.126	戦 モ 獣 忍 か	VIT+2 エンチャント:ストーン <50回 10分 30秒>	[合]鍛冶師範
	マノプル	+20	+122	0.126	戦 モ 獣 忍 か	VIT+2	[合]鍛冶師範
	マノプル+1	+21	+106	0.133	戦 モ 獣 忍 か	VIT+3	[合]鍛冶師範HQ
75	レリックナックルⓇⒺ	+1	+999	0.026	モ	—	[他]デュナミス－ウィンダス
	ミリタントナックルⓇⒺ	+1	+96	0.086	モ	デュナミス:D+16 隔+96 耐水+7	[他]レリックナックルを強化
	デュナミスナックルⓇⒺ	+16	+96	0.124	モ	デュナミス:D+18 隔+96 耐水+9	[他]ミリタントナックルを強化
	バーニンナックルⓇⒺ	+16	+96	0.124	モ	—	[ア]ナイズル島100層のHNM
	ケーニヒスナックル	+19	+96	0.131	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	CHR+2 命中+2	[合]鍛冶師範(彫金下級職人)
	グランツファウストⓇⒺ	+20	+96	0.134	モ	集中&回避性能アップ アスケーテンツォルン アフターマス:命中+／攻+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	カイザーナックル	+20	+86	0.137	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 踊	CHR+3 命中+3	[合]鍛冶師範HQ(彫金下級職人)
	地獄の爪ⓇⒺ	+15	+49	0.138	か	—	[ア]ナイズル島100層のHNM
	カエストスⓇⒺ	+23	+96	0.141	モ	デュナミス:ファイナルヘヴン	[他]デュナミスナックルを強化
	乾坤圏ⓇⒺ	+17	+49	0.143	か	マーシャルアーツ効果アップ オーバーロード制御 連環六合圏 アフターマス(オートマトン含む):命中+／攻+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	スファライⓇⒺ	+23	+86	0.145	モ	攻+20 カウンター効果アップ ファイナルヘヴン	[他]カエストスを強化

短剣

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	トレイニーナイフ(R)(E)	1	200	0.005	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:調理スキル+1	[ク]ウィンダス(S):ウィンダス食世界の夜明け
	トレイニーニードル(R)(E)	1	200	0.005	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:革細工スキル+1	[ク]ウィンダス(S):手作りバッグ
	セレモニアルダガー	1	183	0.005	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	MP+10	[敵]内ホルトト遺跡:Magicked Bones
	オニオンダガー	3	193	0.016	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	—	[他]赤魔道士の初期装備
	錆びた短剣	3	183	0.016	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	—	[敵]内ホルトト遺跡:Wendigo
	ブロンズダガー	3	183	0.016	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	—	[合]鍛冶素人
	オニオンナイフ	4	205	0.020	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	—	[他]シーフの初期装備
	ブロンズナイフ	4	195	0.021	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	—	[合]鍛冶素人
	ブロンズダガー+1	4	178	0.022	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	—	[合]鍛冶素人HQ
	ブロンズナイフ+1	5	189	0.026	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	—	[合]鍛冶素人HQ
7	ブラインナイフ	4	201	0.020	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	追加効果:暗闇	[合]錬金術下級職人
	ブラインダガー	4	188	0.021	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:暗闇	[合]錬金術下級職人
	ブラインナイフ+1	5	195	0.026	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	追加効果:暗闇	[合]錬金術下級職人HQ
	ビースティンガー(R)	4	150	0.027	赤シ吟狩忍	DEX+1 AGI+1	[敵]北グスタベルク:Stinging Sophie
	ブラインダガー+1	5	183	0.027	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:暗闇	[合]錬金術下級職人HQ
9	ピアッシングダガー	5	183	0.027	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	エンチャント:攻+3<50回 30分 30秒>	[合]彫金見習
	ブラスダガー	5	183	0.027	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	—	[合]彫金見習
	ブラスダガー+1	6	178	0.034	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	—	[合]彫金見習HQ
12	アスピルナイフ(E)	5	201	0.025	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	追加効果:MP吸収	[敵]ギデアス:Eyy Mon the Ironbreaker
	サイレスダガー	6	188	0.032	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:静寂	[合]錬金術見習
	ハッシュダガー	6	188	0.032	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:静寂 エンチャント:エンサイレス<15回 10分 30秒>	[合]錬金術見習
	サイレスダガー+1	7	183	0.038	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:静寂	[合]錬金術見習HQ
	スパークダガー	7	183	0.038	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金下級職人
	ダガー	7	183	0.038	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	—	[合]鍛冶見習
	スパークダガー+1	8	178	0.045	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金下級職人HQ
	ダガー+1	8	178	0.045	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	—	[合]鍛冶見習HQ
13	ナイフ	8	195	0.041	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	—	[合]鍛冶徒弟
	ナイフ+1	9	189	0.048	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	—	[合]鍛冶徒弟HQ
18	バゼラード	8	186	0.043	戦黒赤シナ吟忍学	—	[合]鍛冶徒弟
	バゼラード+1	9	181	0.050	戦黒赤シナ吟忍学	—	[合]鍛冶徒弟HQ
19	ブルナイト貝石(R)(E)	9	207	0.043	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	—	[敵]シャクラミの地下迷宮:Ichorous Ire
20	ポイズンバゼラード	8	191	0.042	戦黒赤シナ吟忍学	追加効果:毒	[合]錬金術徒弟
	ポイズンダガー	8	183	0.044	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:毒	[合]錬金術徒弟
	パイソンバゼラード	9	186	0.048	戦黒赤シナ吟忍学	追加効果:毒	[合]錬金術徒弟HQ
	ククリ	10	200	0.050	戦シ暗狩忍コか踊	—	[合]鍛冶下級職人
	ポイズンダガー+1	9	178	0.051	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:毒	[合]錬金術徒弟HQ
	プラトーンダガー	8	150	0.053	赤シ吟狩忍	—	[BF]闇夜の舞姫、甲殻小隊
	十人隊長制式ダガー	10	178	0.056	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	命中+2	[交]バストゥークランク2(2位以上)
	ククリ+1	11	194	0.057	戦シ暗狩忍コか踊	—	[合]鍛冶下級職人HQ
	傭兵のナイフ	11	190	0.058	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	命中+2	[交]ウィンダスランク2(2位以上)
21	ポイズンナイフ	9	201	0.045	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	追加効果:毒	[合]錬金術徒弟
	ポイズンナイフ+1	10	195	0.051	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	追加効果:毒	[合]錬金術徒弟HQ
23	アシッドダガー	10	183	0.055	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:防御力ダウン	[合]錬金術名取
	ミスリルダガー	10	183	0.055	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	—	[合]鍛冶徒弟
	メルトダガー	10	183	0.055	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:防御力ダウン エンチャント:追加効果:防御力ダウン<15回 10分 30秒>	[合]錬金術名取
	コロシブダガー	11	178	0.062	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:防御力ダウン	[合]錬金術名取HQ
	ミスリルダガー+1	11	178	0.062	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	—	[合]鍛冶徒弟HQ
24	ポイズンククリ	10	206	0.049	戦シ暗狩忍コか踊	追加効果:毒	[合]錬金術下級職人
	ポイズンククリ+1	11	200	0.055	戦シ暗狩忍コか踊	追加効果:毒	[合]錬金術下級職人HQ
25	パリーングナイフ	11	195	0.056	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	受け流しスキル+10	[敵]ベドー:Da'Dha Hundredmask
	十人隊長ダガー+1	11	173	0.064	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	命中+2 回避+2	[合]鍛冶下級職人
	傭兵ナイフ+1	12	185	0.065	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	命中+2 攻+3	[合]鍛冶徒弟
	十人隊長ダガー+2	12	168	0.071	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	命中+2 回避+3	[合]鍛冶下級職人HQ
	傭兵ナイフ+2	13	180	0.072	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	命中+2 攻+5	[合]鍛冶徒弟HQ
27	クリス	11	192	0.057	黒召学	—	[合]鍛冶下級職人(彫金見習)
	クリス+1	12	187	0.064	黒召学	—	[合]鍛冶下級職人HQ(彫金見習)
28	アーチャーナイフ	11	195	0.056	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	AGI+1 飛命+10	[敵]ダボイ:Hawkeyed Dnatbat
30	スリプルダガー	10	183	0.055	戦黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召学	追加効果:睡眠	[ク]セルビナ:プレゼント
	ホーカーナイフ	12	195	0.062	獣狩	AGI+2 CHR+2 飛命+11	[合]錬金術皆伝
	サグジャンピア	13	201	0.065	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	DEX+1	[合]骨細工名取(鍛冶名取／彫金徒弟)
	王国従騎士制式短剣	12	181	0.066	戦黒赤シナ吟忍学	命中+3	[交]サンドリアランク3(2位以上)
	傭兵隊長のククリ	13	194	0.067	戦シ暗狩忍コか踊	命中+3	[交]ウィンダスランク3(2位以上)
	ホーカーナイフ+1	13	190	0.068	獣狩	AGI+3 CHR+3 飛命+12	[合]錬金術皆伝HQ
	サグジャンピア+1	14	194	0.072	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	DEX+2	[合]骨細工名取HQ(鍛冶名取／彫金徒弟)
31	アシッドナイフ	12	195	0.062	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	追加効果:防御力ダウン	[合]錬金術名取
	ミスリルナイフ	12	195	0.062	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	—	[合]鍛冶下級職人
	メルトナイフ	12	195	0.062	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	追加効果:防御力ダウン エンチャント:追加効果:防御力ダウン<15回 10分 30秒>	[合]錬金術名取
	コロシブナイフ	13	190	0.068	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	追加効果:防御力ダウン	[合]錬金術名取HQ
	ミスリルナイフ+1	13	190	0.068	戦シナ暗吟狩侍忍竜コか踊	—	[合]鍛冶下級職人HQ
34	アシッドククリ	14	200	0.070	戦シ暗狩忍コか踊	追加効果:防御力ダウン	[合]錬金術印可
	ミスリルククリ	14	200	0.070	戦シ暗狩忍コか踊	—	[合]鍛冶名取
	メルトククリ	14	200	0.070	戦シ暗狩忍コか踊	追加効果:防御力ダウン エンチャント:追加効果:防御力ダウン<15回 10分 30秒>	[合]錬金術印可
	王国従騎士短剣+1	13	176	0.074	戦黒赤シナ吟忍学	命中+3 他国支配地域:AGI+1	[合]彫金名取

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

短剣のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
34	傭兵隊長ククリ+1	14	188	0.074	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	命中+3 他国支配地域:攻+5	[合]鍛冶下級職人
	コロシブククリ	15	194	0.077	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	追加効果:防御力ダウン	[合]錬金術印可HQ
	ミスリルククリ+1	15	194	0.077	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	–	[合]鍛冶名取HQ
	王国従騎士短剣+2	14	171	0.082	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	命中+3 他国支配地域:AGI+2	[合]彫金名取HQ
	傭兵隊長ククリ+2	15	182	0.082	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	命中+3 他国支配地域:攻+7	[合]鍛冶下級職人HQ
36	スパークバゼラード	13	186	0.070	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金名取
	ミスリルバゼラード	13	186	0.070	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	–	[合]彫金名取
	スパークバゼラド+1	14	181	0.077	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金名取HQ
	ファインバゼラード	14	181	0.077	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	–	[合]彫金名取HQ
38	カイロプテラダガーⓇⒺ	13	192	0.068	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	飛命+12	[敵]フォミュナ水道:Tres Duendes
	ミンストレルダガーⓇⒺ	14	183	0.077	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	CHR+5 回避+3	[ク]リヴェーヌ岩塊群:鐘楼の名残
40	アシッドバゼラード	14	186	0.075	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	追加効果:防御力ダウン	[合]錬金術印可
	メルトバゼラード	14	186	0.075	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	追加効果:防御力ダウン エンチャント:追加効果:防御力ダウン<15回 10分 30秒>	[合]錬金術印可
	ペーパーナイフⓇⒺ	15	195	0.077	吟	AGI+2 CHR+2	[AF]AFクエスト1:吟遊詩人
	マローダーナイフⓇⒺ	15	195	0.077	シ	DEX+2 AGI+2	[AF]AFクエスト1:シーフ
	連邦魔戦士制式短剣	15	192	0.078	黒 召 学	–	[交]ウィンダスランク4
	コロシブバゼラード	15	181	0.083	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	追加効果:防御力ダウン	[合]錬金術印可HQ
42	カルヴェリーダガーⓇ	14	183	0.077	シ	DEX+3	[BF]上様御一行、生ける屍
	ジョングルーダガーⓇ	14	183	0.077	吟	STR+2 CHR+1	[BF]上様御一行、生ける屍、人形工房
43	連邦魔戦士短剣+1	16	187	0.086	黒 召 学	他国支配地域:MP+14	[合]彫金目録
	連邦魔戦士短剣+2	17	182	0.093	黒 召 学	他国支配地域:MP+16	[合]彫金目録HQ
46	デスボーンナイフ	17	195	0.087	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	耐光-5 命中+3 攻+3 エンチャント:TP+10<100回 10分 30秒>	[合]骨細工名取
	ボーンナイフ	17	195	0.087	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	耐光−5 命中+3 攻+3	[合]骨細工名取
	ボーンナイフ+1	18	190	0.095	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	耐光−5 命中+5 攻+5	[合]骨細工名取HQ
48	ホーネットニードルⓇⒺ	16	150	0.107	赤 シ 吟 狩 忍	DEX+1 AGI+1	[敵]ウガレピ寺院:Death from Above
50	メルクリウスクリスⓇ	8	192	0.042	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か	時々2−3回攻撃	[他]海賊の海図
	コルセアナイフ	21	206	0.102	シ 狩 コ	攻+10	[敵]ズヴァール城外郭:Marquis Allocen
51	トリプルダガーⓇ	13	183	0.071	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	トリプルアタック+1%	[敵]ガルレージュ要塞:Serket
	ラストダガーⓇ	20	201	0.100	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	STR−1 DEX−1 VIT−1 AGI+7 INT−1 MND−1 CHR−1	[敵]エルディーム古墳:Skull of Lust
53	ダークナイフ	19	195	0.097	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	–	[合]鍛冶目録
	ベノムナイフ	19	195	0.097	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	追加効果:毒	[合]錬金術印可
	ダークナイフ+1	20	190	0.105	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	–	[合]鍛冶目録HQ
	ベノムナイフ+1	20	190	0.105	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	追加効果:毒	[合]錬金術印可HQ
54	ダークジャンビア	20	201	0.100	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	命中+1	[合]骨細工印可(鍛冶名取/彫金下級職人)
	ダークジャンビア+1	21	194	0.108	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	命中+2	[合]骨細工印可HQ(鍛冶名取/彫金下級職人)
55	ダークバゼラード	20	195	0.103	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	–	[合]鍛冶印可
	ダークバゼラード+1	21	190	0.111	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	–	[合]鍛冶印可HQ
56	キドニーダガー	18	183	0.098	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	クリティカルヒット+5%	[敵]ユタンガ大森林:Mischievous Micholas
	ビートルナイフ	20	195	0.103	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	AGI+1	[合]骨細工目録
	ビートルナイフ+1	21	190	0.111	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	AGI+2	[合]骨細工目録HQ
57	ベノムクリス	20	220	0.091	黒 召 学	追加効果:毒	[合]錬金術皆伝
	ベノムクリス+1	21	202	0.104	黒 召 学	追加効果:毒	[合]錬金術皆伝HQ
	スパーククリス	22	202	0.109	黒 召 学	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金目録
	ダーククリス	22	202	0.109	黒 召 学	–	[合]鍛冶高弟(彫金見習)
	スパーククリス+1	23	196	0.117	黒 召 学	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金目録HQ
	ダーククリス+1	23	196	0.117	黒 召 学	–	[合]鍛冶高弟HQ(彫金見習)
58	チキンナイフⓇ	21	176	0.119	シ	追加効果:とんずら	[BF]鉄甲突撃隊
59	ダークククリ	22	200	0.110	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	–	[合]鍛冶印可
	ダークククリ+1	23	194	0.119	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	–	[合]鍛冶印可HQ
60	サーメットナイフ	20	186	0.108	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	–	[合]錬金術印可
	サーメットナイフ+1	21	180	0.117	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	–	[合]錬金術印可HQ
61	トレーラークックリ	19	195	0.097	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	飛命+14	[BF]死生の苦輪
	バニョ・デ・ソルⓇⒺ	20	178	0.112	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	耐闇+10 対スライム追加効果:光ダメージ	[敵]クフタルの洞門:Sabotender Mariachi
62	デーモンナイフ	22	211	0.104	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	–	[合]骨細工高弟
	サーメットククリ	22	194	0.113	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	–	[合]錬金術高弟
	デーモンナイフ+1	23	201	0.114	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	–	[合]骨細工高弟HQ
	サーメットククリ+1	23	188	0.122	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	–	[合]錬金術高弟HQ
63	ベノムバゼラード	19	191	0.099	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	追加効果:毒	[合]錬金術高弟
	ベノムバゼラード+1	20	186	0.108	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	追加効果:毒	[合]錬金術高弟HQ
65	ガルーダダガーⓇⒺ	19	183	0.104	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	AGI+3 攻+7 追加効果:静寂	[ク]ラバオ:風の試練
	スタンナイフ	21	201	0.104	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	追加効果:スタン	[合]錬金術高弟
	アヌビスナイフⓇ	22	212	0.104	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	毒:クリティカルヒット+7% エンチャント:毒<50回 30分 30秒>	[BF]軍隊蟻の行軍
	スタンナイフ+1	22	195	0.113	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	追加効果:スタン	[合]錬金術高弟HQ
66	生臭庖丁	17	200	0.085	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	潜在能力:D24	[合]鍛冶印可(木工素人)
	生臭庖丁改	19	190	0.100	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	潜在能力:D26	[合]鍛冶印可HQ(木工素人)
68	ベノムククリ	24	206	0.117	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	追加効果:毒	[合]錬金術高弟
	ベノムククリ+1	25	200	0.125	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	追加効果:毒	[合]錬金術高弟HQ
	カルドⓇⒺ	25	190	0.132	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	CHR+5	[敵]オンゾゾの迷路:Soulstealer Skullnix
	ホプリテスハルパー	32	210	0.152	戦 シ	–	[BF]龍円舞曲、模倣魔、四季悪日
	ハルパーⓇ	35	210	0.167	戦 シ	–	[敵]アットワ地溝:Citipati
69	バリアントナイフⓇⒺ	24	195	0.123	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	–	[敵]イフリートの釜:Lindwurm
	スタンククリ	26	212	0.123	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	追加効果:スタン	[合]錬金術皆伝
	スタンククリ+1	27	206	0.131	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	追加効果:スタン	[合]錬金術皆伝HQ
	ファーシアーⓇ	26	183	0.142	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	INT+4 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	[敵]ベドー(S):Mu'Nhi Thimbletail
	シルクトーンⓇ	28	195	0.144	シ 獣 吟	CHR+4 歌唱スキル+2 コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	[敵]オズトロヤ城(S):Suu Xicu the Cantabile
	シロッコククリⓇⒺ	26	150	0.173	シ	耐氷−7 耐風+7 追加効果:風ダメージ	[敵]テリガン岬:Kreutzet

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
70	オリハルコンダガー	20	183	0.109	黒 召 学	MP+20 INT+2	[合]彫金師範(鍛冶名取)
	トリトンダガー	21	178	0.118	黒 召 学	MP+25 INT+2	[合]彫金師範HQ(鍛冶名取)
	アダマンクリス	23	192	0.120	黒 召 学	MP+10 DEX+2 VIT+2 INT+2	[合]鍛冶師範
	アダマンクリス+1	24	187	0.128	黒 召 学	MP+11 DEX+3 VIT+3 INT+3 敵対心−1	[合]鍛冶師範HQ
	タイユフェルダガーⓇ	27	187	0.144	戦 赤 シ 獣 吟 狩 忍 コ 踊	命中−1 弦楽器スキル+3	[BF]伝説のチャンピオン、飛竜の眷族
	盗賊のナイフⓇ	28	194	0.144	シ	トレジャーハンター+1	[敵]ウガレピ寺院:Sozu Rogberry
	ベヒーモスナイフ	31	211	0.147	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+25 攻+8	[合]骨細工皆伝
	アサシンジャンビアⓇⒺ	30	201	0.149	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	アサルト:D33 クリティカルヒット+5%	[ア]シーラット送迎作戦:???ダガー
	パラディウムダガーⒺ	30	201	0.149	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	飛攻+5 受け流しスキル+5 カウンター+1 追加効果:風ダメージ	[ア]補給物資奪還指令:???ダガー
	デイライトダガーⓇⒺ	28	183	0.153	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	日中:命中+12	[敵]オズトロヤ城:Tzee Xicu the Manifest
	ベヒーモスナイフ+1	32	201	0.159	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+30 攻+10	[合]骨細工皆伝HQ
	マグネットナイフ	32	201	0.159	シ	回避−10 追加効果:ヘヴィ	[BF]皇国軍・黒の書:ブークの幻影
71	バッカニアナイフⓇ	17	200	0.085	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	耐水+7	[敵]ヴェ・ルガノン宮殿: Brigandish Bladeから盗む
	トライアルダガーⓇⒺ	27	200	0.135	戦 赤 シ 獣 吟 狩 忍 コ 踊	潜在能力:HP+20 耐氷+10 耐土+10	[ク]カザム:不敗の心得
	バーソロミュナイフⓇⒺ	27	200	0.135	戦 シ 暗 狩 忍 コ か 踊	AGI+2 耐水+8 ぬすむ+2 追加効果:水ダメージ	[他]ヴェ・ルガノン宮殿:「???」にバッカニアナイフをトレード
	筆頭魔戦隊長ナイフⓇ	24	176	0.136	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	ウィンダス国民:防+10	[交]ウィンダスランク9(1位以上)
	クファンジャルⓇⒺ	27	192	0.141	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]ペリキア
	コブラナイフⓇ	25	171	0.146	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+16 MP+16 レジストカーズ効果アップ	[交]ウィンダス〔S〕:戦功水晶章
	ミセリコルデ	27	183	0.148	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	MP+10 DEX+2 VIT+2 MND+2	[合]鍛冶師範
	ザリクルジャンビアⓇⒺ	31	201	0.154	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	回避+5 潜在能力:D36	[敵]アラパゴ暗礁域:Zareehkl the Jubiliant
	ミセリコルデ+1	28	178	0.157	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	MP+11 DEX+3 VIT+3 MND+3	[合]鍛冶師範HQ
	御方庖丁Ⓔ	31	195	0.159	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	DEX+4	[ク]アシュタリフ号威力偵察:???ダガー
	スティレットⓇ	31	195	0.159	シ	DEX+4 AGI+2 敵対心+1	[BF]動く島、真龍
72	アルジェントダガーⓇ	22	200	0.110	黒 召 学	回避−1 精霊魔法スキル+3	[BF]伝説のチャンピオン、紅蓮の翼
	ガリィ	29	205	0.141	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+10 DEX+2 VIT+2 耐水+8	[合]鍛冶師範
	ポンデラスガリィ	29	205	0.141	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+10 DEX+2 VIT+2 耐水+8 エンチャント:ストーン<50回 10分 30秒>	[合]鍛冶師範
	マーシャルナイフ	27	186	0.145	戦 赤 シ 獣 吟 狩 忍 コ 踊	TPボーナス	[ク]ENM:幻の右
	ブラオドルヒⓇ	26	178	0.146	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 学	潜在能力:D33	[ク]ENM:巨人の貝塚、トーテンタンツ
	ガリィ+1	30	200	0.150	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+11 DEX+3 VIT+3 耐水+9	[合]鍛冶師範HQ
	タイタンバゼラードⓇⒺ	28	186	0.151	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	VIT+4 攻+8 潜在能力:D33	[ク]その他:神在月
	アダージャンビア	33	201	0.164	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+15 回避+4 レジストポイズン効果アップ レジストペトリ効果アップ 追加効果:回避率ダウン	[合]錬金術皆伝
	キマイラジャンビア	33	201	0.164	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+15 回避+4	[合]骨細工師範 (鍛冶下級職人／彫金下級職人)
	XナイフⓇⒺ	34	201	0.169	シ 獣	クリティカルヒットダメージアップ	[ク]タブナジア:罪狩りたちの鎮魂歌
	アダージャンビア+1	34	194	0.175	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+20 回避+5 レジストポイズン効果アップ レジストペトリ効果アップ 追加効果:回避率ダウン	[合]錬金術皆伝HQ
	アミールジャンビア	34	194	0.175	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+20 回避+5	[合]骨細工師範HQ (鍛冶下級職人／彫金下級職人)
73	ハートスナッチャーⓇⒺ	15	205	0.073	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	潜在能力:D30 クリティカルヒット+6%	[BF]恐鳥の歌、龍円舞曲、軍隊蟻の行軍
	マイティナイフ	28	200	0.140	戦 赤 シ 獣 吟 狩 忍 コ 踊	AGI+1 CHR+1 風曜日:D38 耐風+15	[ク]ENM:幻の右
	トリリングダガーⓇⒺ	28	186	0.151	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	光属性魔法ダメージアップ 静寂:攻+10	[敵]ゼオルム火山:Anantaboga
	ジャンビア	33	201	0.164	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+20 レジストウィルス効果アップ	[合]骨細工師範(彫金目録／鍛冶下級職人)
	ジャンビア+1	34	194	0.175	戦 シ ナ 暗 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	HP+22 レジストウィルス効果アップ	[合]骨細工師範HQ(彫金目録／鍛冶下級職人)
	ペルセウスハルパーⓇⒺ	37	210	0.176	戦 シ	レジストペトリ効果アップ	[敵]アットワ地溝:Xolotl
74	タナトスバゼラードⓇ	28	191	0.147	戦 黒 赤 シ ナ 吟 忍 学	攻−1 弱体魔法スキル+4	[BF]紅蓮の翼、飛竜の眷族
	アゾットⓇ	35	210	0.167	シ 踊	AGI+4 命中+4 回避+4	[敵]過去世界のフィールド:Dark Ixion
75	レリックダガーⓇⒺ	1	999	0.001	赤 シ 吟	−	[他]デュナミス−ウィンダス
	メーレフィクダガーⓇⒺ	1	200	0.005	赤 シ 吟	デュナミス:D23 隔200 耐闇+7	[他]レリックダガーを強化
	デュナミスダガーⓇⒺ	23	200	0.115	赤 シ 吟	デュナミス:D26 隔200 耐闇+9	[他]メーレフィクダガーを強化
	マインゴーシュⓇⒺ	27	205	0.132	踊	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	ソードブレイカーⓇⒺ	27	200	0.135	シ	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	ダンシングダガーⓇⒺ	27	183	0.148	吟	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	テルプシコラーⓇⒺ	31	205	0.151	踊	ステップ命中率&性能アップ ピリッククレオス アフターマス:命中+／攻+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	ヴァジュラⓇⒺ	31	200	0.155	シ	不意打ち&だまし撃ち性能アップ マンダリクスタップ アフターマス:命中+／攻+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	カルンウェナンⓇⒺ	29	186	0.156	吟	魔法命中率+10 歌の効果時間延長 モーダントライム アフターマス: 魔法命中率+／命中+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	バターディアⓇⒺ	39	200	0.195	赤 シ 吟	デュナミス:マーシーストローク	[他]デュナミスダガーを強化
	マンダウⓇⒺ	39	176	0.222	赤 シ 吟	攻+20 マーシーストローク 追加効果:毒	[他]バターディアを強化

片手剣

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	爆竹刀ⓇⒺ	1	228	0.004	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:邪気を吸収<1回 15秒 10秒>	[他]公式イベント
	爆竹刀改ⓇⒺ	2	222	0.009	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	フェロー:HP+10 MP+10	[他]公式イベント
	オニオンソード	5	228	0.022	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 青 コ	−	[他]戦士の初期装備
	ブロンズソード	6	231	0.026	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	−	[合]鍛冶素人
	ワックスソード	6	225	0.027	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	−	[合]錬金術素人
	ブロンズソード+1	7	225	0.031	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	−	[合]鍛冶素人HQ
	ワックスソード+1	7	218	0.032	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	命中+2	[合]錬金術素人HQ

片手剣のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
7	サイフォス	8	228	0.035	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	–	[合]鍛冶素人(骨細工素人)
	サパラ	9	236	0.038	戦 シ 暗 侍 青	–	[合]彫金素人
	サイフォス+1	9	222	0.041	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	–	[合]鍛冶素人HQ(骨細工素人)
	サパラ+1	10	230	0.043	戦 シ 暗 侍 青	–	[合]彫金素人HQ
9	スパタ	11	240	0.046	戦 赤 ナ暗	–	[合]鍛冶徒弟
	スパタ+1	12	233	0.052	戦 赤 ナ暗	–	[合]鍛冶徒弟HQ
10	王国弓兵制式剣	10	228	0.044	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	–	[交]サンドリアランク1
11	ピースパタ	13	233	0.056	戦 赤 ナ暗	–	[合]錬金術見習
	ピースパタ+1	14	227	0.062	戦 赤 ナ暗	命中+2	[合]錬金術見習HQ
13	スパークビルボ	11	226	0.049	戦 黒赤シナ暗獣吟狩 忍竜 コ 踊	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金下級職人
	ビルボ	11	226	0.049	戦 黒赤シナ暗獣吟狩 忍竜 コ 踊	–	[合]鍛冶徒弟(彫金素人)
	ブラスサイフォス	12	228	0.053	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	–	[合]彫金見習
	スパークビルボ+1	12	220	0.055	戦 黒赤シナ暗獣吟狩 忍竜 コ 踊	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金下級職人HQ
	ビルボ+1	12	220	0.055	戦 黒赤シナ暗獣吟狩 忍竜 コ 踊	–	[合]鍛冶徒弟HQ(彫金素人)
	シミター	13	236	0.055	戦 シ 暗 侍 青	–	[合]鍛冶徒弟(彫金素人)
	ブラスサイフォス+1	13	222	0.059	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	–	[合]彫金見習HQ
	シミター+1	14	230	0.061	戦 シ 暗 侍 青	–	[合]鍛冶徒弟HQ(彫金素人)
15	王国弓兵剣+1	11	222	0.050	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	HP+4	[合]彫金徒弟
	王国弓兵剣+2	12	216	0.056	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	HP+6	[合]彫金徒弟HQ
18	アイアンソード	14	231	0.061	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	–	[合]鍛冶徒弟
	アイアンソード+1	15	225	0.067	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	–	[合]鍛冶徒弟HQ
	バルカンソード	15	225	0.067	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	追加効果:火ダメージ エンチャント:エンファイア<30回 5分 30秒>	[合]錬金術名取
	ファイアソード	15	225	0.067	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術名取
	ロングソード	16	240	0.067	戦 赤 ナ暗	–	[合]鍛冶徒弟
	ロングソード+1	17	233	0.073	戦 赤 ナ暗	–	[合]鍛冶徒弟HQ
	フレイムソード	16	218	0.073	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術名取HQ
19	スモールソード	13	226	0.058	戦 黒赤シナ暗獣吟狩 忍竜 コ 踊	DEX+2	[ク]バストゥーク:11人目の真実
	オリガサイフォスⓇⒺ	17	224	0.076	戦 赤 ナ暗	命中+2	[敵]ゲルスバ砦:Chariotbuster Byakzak
20	デーゲン	14	224	0.063	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	–	[合]鍛冶徒弟(彫金素人)
	プラトーンスパタ	15	231	0.065	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	–	[BF]恐怖の狙撃手、悩殺三姉妹
	デーゲン+1	15	218	0.069	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	–	[合]鍛冶徒弟HQ(彫金素人)
22	カイザーソード	15	228	0.066	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	–	[敵]クフィム島:Dancing Weapon
23	タック	15	226	0.066	戦 黒赤シナ暗獣吟狩 忍竜 コ 踊	–	[合]鍛冶下級職人(彫金素人)
	タック+1	16	220	0.073	戦 黒赤シナ暗獣吟狩 忍竜 コ 踊	–	[合]鍛冶下級職人HQ(彫金素人)
24	ナズⓇⒺ	18	236	0.076	戦 シ 暗 侍 青	耐水+3 追加効果:毒	[敵]コロロカの洞門:Cargo Crab Colin
25	アントスサイフォスⓇ	17	228	0.075	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	STR+1 追加効果:水ダメージ	[敵]西サルタバルタ[S]:Jeduah
27	グラディウス	17	228	0.075	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	–	[合]鍛冶徒弟(骨細工素人)
	グラディエーター	18	222	0.081	戦 赤シナ暗獣吟狩 忍竜 青コ	–	[合]鍛冶徒弟HQ(骨細工素人)
28	ミスランシミター	19	236	0.081	戦 シ 暗 侍 青	DEX+3	[敵]ベドー:Da'Dha Hundredmask
30	フルーレ	18	221	0.081	赤 竜	–	[合]鍛冶下級職人(彫金見習)
	ブロードソード	19	233	0.082	戦 赤 ナ暗 青コ	–	[合]鍛冶目録
	百人隊長制式剣	19	225	0.084	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	命中+3 攻+4	[交]バストゥークランク3
	フルーレ+1	19	215	0.088	赤 竜	–	[合]鍛冶下級職人HQ(彫金見習)
	ブロードソード+1	20	227	0.088	戦 赤 ナ暗 青コ	–	[合]鍛冶目録HQ
	スチールキリジ	21	236	0.089	青	MP+10	[合]鍛冶印可(彫金名取/木工徒弟)
	スチールキリジ+1	22	229	0.096	青	MP+15	[合]鍛冶印可HQ(彫金名取/木工徒弟)
32	ストライダーソード	19	231	0.082	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	AGI+3	[敵]オズトロヤ城:Quu Domi the Gallant
34	百人隊長剣+1	20	219	0.091	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	命中+3 攻+4 他国支配地域:HP+5 MP+5	[合]鍛冶名取
	百人隊長剣+2	21	213	0.099	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	命中+3 攻+4 他国支配地域:HP+6 MP+6	[合]鍛冶名取HQ
	ハンティングソード	27	264	0.102	戦 ナ暗	–	[合]鍛冶目録
	ウォーソード	28	257	0.109	戦 ナ暗	–	[合]鍛冶目録HQ
36	スパークデーゲン	20	224	0.089	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金名取
	ミスリルデーゲン	20	224	0.089	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	–	[合]彫金目録(鍛冶徒弟)
	ミスリルソード	21	231	0.091	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	–	[合]鍛冶下級職人
	スパークデーゲン+1	21	218	0.096	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金名取HQ
	ミスリルデーゲン+1	21	218	0.096	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	–	[合]彫金目録HQ(鍛冶徒弟)
	タルワール	23	236	0.097	戦 シ 暗 侍 青	–	[合]鍛冶名取(彫金見習)
	サクレッドソード	22	225	0.098	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	追加効果:光ダメージ エンチャント:エンライト<30回 5分 30秒>	[合]錬金術目録
	スピリットソード	22	225	0.098	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	追加効果:光ダメージ エンチャント:TP+10<100回 10分 30秒>	[合]錬金術目録
	ホーリーソード	22	225	0.098	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	追加効果:光ダメージ	[合]錬金術目録
	ミスリルソード+1	22	225	0.098	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	–	[合]鍛冶下級職人HQ
	タルワール+1	24	230	0.104	戦 シ 暗 侍 青	–	[合]鍛冶名取HQ(彫金見習)
	ホーリーソード+1	23	219	0.105	戦 赤シナ暗 吟狩 忍竜 青	追加効果:光ダメージ	[合]錬金術目録HQ
38	ディバインソード	23	233	0.099	戦 赤 ナ暗 青コ	追加効果:光ダメージ	[合]錬金術印可
	ハロウェドソード	23	233	0.099	戦 赤 ナ暗 青コ	追加効果:光ダメージ エンチャント:エンライト<30回 5分 30秒>	[合]錬金術印可
	ディバインソード+1	24	227	0.106	戦 赤 ナ暗 青コ	追加効果:光ダメージ	[合]錬金術印可HQ
39	グラージソードⓇ	26	240	0.108	ナ	敵対心+1	[BF]光る眼、噂のスライム
40	准銃士制式小剣	21	226	0.093	戦 黒赤シナ暗獣吟狩 忍竜 コ 踊	–	[交]バストゥークランク4
	バルカンデーゲン	22	224	0.098	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	追加効果:火ダメージ エンチャント:エンファイア<30回 5分 30秒>	[合]錬金術目録
	フレイムデーゲン	22	224	0.098	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術名取
	ブザードタックⓇ	23	224	0.103	赤	DEX+1 魔法剣ダメージ+2 魔法剣効果時間+5	[BF]光る眼、噂のスライム、人形工房
	フレイムデーゲン+1	23	218	0.106	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術名取HQ
	イモータルシミターⓇⒺ	26	236	0.110	青	MP+10 STR+1 INT+1	[AF]AFクエスト1:青魔道士
	連邦魔戦士制式曲刀	26	229	0.114	戦 シ 暗 侍 青	命中+3 攻+5	[交]ウィンダスランク4(2位以上)
41	フェンスデーゲンⓇⒺ	22	224	0.098	赤	MP+10 INT+1 MND+1	[AF]AFクエスト1:赤魔道士
42	ショテル	30	288	0.104	戦 シナ暗 侍 竜 青	命中+2 盾スキル−5	[合]彫金印可(鍛冶下級職人/骨細工名取)

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
42	**ショテル+1**	31	280	0.111	戦 シ ナ 暗 侍 竜 青	命中+3 盾スキル−3	[合]彫金印可HQ (鍛冶下級職人／骨細工名取)
	オナーソード(R)(E)	28	240	0.117	ナ	VIT+2 MND+2	[AF]AFクエスト1:ナイト
43	准銃士小剣+1	22	220	0.100	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 コ 踊	他国支配地域:飛命+4 飛攻+4	[合]鍛冶下級職人
	デュエルレイピア	23	224	0.103	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	受け流しスキル+10	[敵]ベドー:Ga'Bhu Unvanquished
	准銃士小剣+2	23	214	0.107	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 コ 踊	他国支配地域:飛命+5 飛攻+5	[合]鍛冶下級職人HQ
	連邦魔戦士曲刀+1	27	223	0.121	戦 シ 暗 侍 青	命中+3 攻+5 他国支配地域:MP+14	[合]鍛冶名取
	連邦魔戦士曲刀+2	28	217	0.129	戦 シ 暗 侍 青	命中+3 攻+5 他国支配地域:MP+16	[合]鍛冶名取HQ
44	ファルシオン	28	236	0.119	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	−	[合]鍛冶名取
	ファルシオン+1	29	229	0.127	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	−	[合]鍛冶名取HQ
45	サクレッドデーゲン	24	224	0.107	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	追加効果:光ダメージ エンチャント:エンライト<30回 5分 30秒>	[合]錬金術印可
	ホーリーデーゲン	24	224	0.107	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	追加効果:光ダメージ	[合]錬金術目録
	古代の剣	25	228	0.110	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 青 コ	追加効果:呪い	[ク]ハラキリ(ティタニクティス)
	ホーリーデーゲン+1	25	218	0.115	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	追加効果:光ダメージ	[合]錬金術目録HQ
47	バルカンブレード	30	236	0.127	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	追加効果:火ダメージ エンチャント:エンファイア<30回 5分 30秒>	[合]錬金術目録
	フレイムブレード	30	236	0.127	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術名取
	ナイトソード	31	240	0.129	戦 赤 ナ 暗	−	[合]鍛冶名取
	フレイムブレード+1	31	230	0.135	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術名取HQ
	ナイトソード+1	32	233	0.137	戦 赤 ナ 暗	−	[合]鍛冶名取HQ
49	クリムゾンブレード	28	231	0.121	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	MP+10 INT+5	[敵]ソロムグ原野:Roc
50	銃士制式剣	26	224	0.116	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	−	[交]バストゥークランク5
	神殿騎士団制式長剣	32	240	0.133	戦 赤 ナ 暗	−	[交]サンドリアランク5
	イモータルショテル(R)(E)	32	236	0.136	戦 シ 暗 侍 青	HP+10 MP+10 命中+5	[ア]ブラッドバス計画抑止作戦:???ソード
	連邦軍師制式帯剣	38	257	0.148	戦 ナ 暗	攻+12	[交]ウィンダスランク5(2位以上)
51	ダークソード	31	254	0.122	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	−	[合]鍛冶目録
	ダークソード+1	32	242	0.132	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	−	[合]鍛冶目録HQ
52	銃士剣+1	27	217	0.124	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	他国支配地域:MP+18	[合]彫金皆伝
	銃士剣+2	28	210	0.133	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	他国支配地域:MP+20	[合]彫金皆伝HQ
	神殿騎士団長剣+1	33	233	0.142	戦 赤 ナ 暗	他国支配地域:DEX+3	[合]鍛冶下級職人
	神殿騎士団長剣+2	34	225	0.151	戦 赤 ナ 暗	他国支配地域:DEX+4	[合]鍛冶下級職人HQ
	連邦軍師帯剣+1	38	249	0.153	戦 ナ 暗	攻+12 他国支配地域:HP+18	[合]鍛冶目録
	連邦軍師帯剣+2	39	241	0.162	戦 ナ 暗	攻+12 他国支配地域:HP+20	[合]鍛冶目録HQ
53	ダークファルシオン	36	260	0.138	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	−	[合]鍛冶目録
	クレセントソード	37	248	0.149	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	−	[合]鍛冶目録HQ
55	連邦賢者制式小剣	28	226	0.124	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 コ 踊	回避+3 防+3	[交]ウィンダスランク6(2位以上)
	ブラッディレイピア	28	224	0.125	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	追加効果:HP吸収	[合]錬金術皆伝
	シュレイガー	32	247	0.130	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	−	[合]鍛冶目録(彫金見習)
	キリジ	31	236	0.131	青	MP+15	[合]鍛冶高弟(木工名取／彫金名取)
	カルネージレイピア	29	218	0.133	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	追加効果:HP吸収	[合]錬金術皆伝HQ
	キリジ+1	32	229	0.140	青	MP+20	[合]鍛冶高弟HQ(木工名取／彫金名取)
	シュレイガー+1	33	235	0.140	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	−	[合]鍛冶目録HQ(彫金見習)
	連邦賢者制式帯剣	34	226	0.150	戦 赤 ナ 暗 青 コ	攻+14	[交]ウィンダスランク6(1位限定)
	ブラッドソード(R)	44	290	0.152	戦 暗	STR+4 DEX+4 VIT−8 AGI+4 INT+4 MND−8 CHR−8 追加効果:HP吸収	[敵]バタリア丘陵:Lumber Jack
	近衛騎士制式帯剣	33	215	0.153	赤 竜	命中+6 受け流しスキル+5	[交]サンドリアランク6(1位以上)
	銃士隊長制式曲刀	36	236	0.153	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	命中+3 攻+6	[交]バストゥークランク6(2位以上)
56	サーメットキリジ	30	236	0.127	青	MP+14	[合]錬金術皆伝(彫金名取／木工名取)
	サーメットキリジ+1	31	229	0.135	青	MP+16	[合]錬金術皆伝HQ(彫金名取／木工名取)
	サーベル	36	240	0.150	戦 赤 ナ 暗	−	[合]錬金術印可
	サーベル+1	37	233	0.159	戦 赤 ナ 暗	−	[合]錬金術印可HQ
57	グラットンソード(R)	44	295	0.149	戦 ナ 暗	STR−1 DEX−1 VIT+7 AGI−1 INT−1 MND−1 CHR−1	[敵]エルディーム古墳: Skull of Gluttony
	ハンガー	34	225	0.151	戦 シ 暗 侍 青	−	[合]錬金術印可(彫金下級職人)
	ハンガー+1	35	218	0.161	戦 シ 暗 侍 青	−	[合]錬金術印可HQ(彫金下級職人)
58	ブラッディブレード	35	247	0.142	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	追加効果:HP吸収	[合]錬金術皆伝
	カルネージブレード	36	236	0.153	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	追加効果:HP吸収	[合]錬金術皆伝HQ
59	サーメットソード	32	220	0.145	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	−	[合]錬金術印可
	アラミスレイピア(R)	30	202	0.149	赤	命中+3 受け流しスキル+5	[BF]天誅六人衆、蒼の血族
	ドラグヴァンディル(R)	40	264	0.152	ナ	MND+1 追加効果:麻痺	[BF]八つ裂き旅団、蒼の血族
	サーメットソード+1	33	213	0.155	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	−	[合]錬金術印可HQ
60	メイルブレイカー	30	226	0.133	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 コ 踊	−	[合]彫金印可
	メイルブレイカー+1	31	220	0.141	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 コ 踊	−	[合]彫金印可HQ
	グリードシミター(R)	38	260	0.146	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	STR−1 DEX+7 VIT−1 AGI−1 INT−1 MND−1 CHR−1	[敵]エルディーム古墳:Skull of Greed
	スワンビルボ(R)(E)	36	240	0.150	吟	AGI−4 CHR+4 命中+4	[敵]エルディーム古墳:Cwn Cyrff
	シンキリジ(R)(E)	37	236	0.157	青	MP+20 ビシージ:HP+20	[交]アトルガン:伍長
	リーチシミター	38	236	0.161	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	MP+12 追加効果:MP吸収	[BF]皇国軍・白の書:ひとまねことり
	バスタードソード	43	264	0.163	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶高弟
	バスタードソード+1	44	258	0.171	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶高弟HQ
61	ホーネットフルーレ	34	227	0.150	赤 竜	追加効果:毒	[合]骨細工高弟(彫金目録)
	ワスプフルーレ	35	221	0.158	赤 竜	追加効果:毒	[合]骨細工高弟HQ(彫金目録)
62	カッツバルゲル	34	233	0.146	戦 赤 ナ 暗 青 コ	−	[合]鍛冶高弟
	カッツバルゲル+1	35	227	0.154	戦 赤 ナ 暗 青 コ	−	[合]鍛冶高弟HQ
	カトラス	37	236	0.157	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	−	[合]錬金術高弟(鍛冶名取)
	ゴールドソード	38	240	0.158	戦 赤 ナ 暗	−	[合]彫金高弟
	カトラス+1	38	230	0.165	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	−	[合]錬金術高弟HQ(鍛冶名取)
	ゴールドソード+1	39	233	0.167	戦 赤 ナ 暗	−	[合]彫金高弟HQ
63	ブラッディソード	42	272	0.154	戦 ナ 暗	追加効果:HP吸収	[合]錬金術皆伝
	カルネージソード	43	264	0.163	戦 ナ 暗	追加効果:HP吸収	[合]錬金術皆伝HQ

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

片手剣のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
64	スパークレイピア	33	224	0.147	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	受け流しスキル+5 バッテリー装備時追加効果：雷ダメージ	[合]彫金目録
	レイピア	33	224	0.147	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	受け流しスキル+5	[合]彫金皆伝（鍛冶徒弟）
	ジャドプラーテ	34	231	0.147	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	STR+2 VIT+2 AGI+2	[合]彫金皆伝（骨細工目録）
	スパークレイピア+1	34	218	0.156	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	受け流しスキル+6 バッテリー装備時追加効果：雷ダメージ	[合]彫金目録HQ
	レイピア+1	34	218	0.156	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	受け流しスキル+6	[合]彫金皆伝HQ（鍛冶徒弟）
	ジャドプラーテ+1	35	225	0.156	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	STR+3 VIT+3 AGI+3	[合]彫金皆伝HQ（骨細工目録）
65	マクアフティル−1	10	233	0.043	戦 赤 ナ 暗 青 コ	命中−8	[敵]マムージャ族
	アクアンスレイヤー	35	259	0.135	青	MP+15 アクアンキラー効果アップ	[合]錬金術高弟
	ヴァーミスレイヤー	35	259	0.135	青	MP+15 ヴァーミンキラー効果アップ	[合]錬金術高弟
	ダークキリジ	35	259	0.135	青	MP+15	[合]鍛冶皆伝
	クリシュマルド	31	226	0.137	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 コ 踊	追加効果：闇ダメージ	[合]彫金皆伝
	インセクスレイヤー	36	251	0.143	青	MP+20 ヴァーミンキラー効果アップ	[合]錬金術高弟HQ
	ダークキリジ+1	36	251	0.143	青	MP+20	[合]鍛冶皆伝HQ
	マリンスレイヤー	36	251	0.143	青	MP+20 アクアンキラー効果アップ	[合]錬金術高弟HQ
	クリシュマルド+1	32	220	0.145	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 コ 踊	追加効果：闇ダメージ	[合]彫金皆伝HQ
	イフリートブレード(R)(E)	36	236	0.153	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	STR+3 攻+10 追加効果：火ダメージ	[ク]カザム：炎の試練
	マクアフティル	36	233	0.155	戦 赤 ナ 暗 青 コ	命中−3 攻+9	[合]骨細工目録
	カンパニーフルーレ	36	224	0.161	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	−	[BF]皇国軍・黒の書：ブークの幻影
	ファントムフルーレ	36	224	0.161	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	飛命+5 飛攻+5 受け流しスキル+5	[敵]銀海航路：Proteus
	マクアフティル+1	37	227	0.163	戦 赤 ナ 暗 青 コ	命中−4 攻+11 敵対心+4	[合]骨細工目録HQ
	セイブザクイーン	40	240	0.167	ナ	かばう+1 潜在能力：命中+20	[敵]流砂洞：Antican Praefectus
66	シュヴェールト	32	221	0.145	赤 竜	−	[合]鍛冶高弟（彫金下級職人／錬金術目録）
	シュヴェールト+1	33	215	0.153	赤 竜	−	[合]鍛冶高弟HQ（彫金下級職人／錬金術目録）
	珊瑚の剣	36	233	0.155	戦 赤 ナ 暗 青 コ	耐水+8 追加効果：水ダメージ	[合]骨細工皆伝
	海人の剣	37	227	0.163	戦 赤 ナ 暗 青 コ	耐水+9 追加効果：水ダメージ	[合]骨細工皆伝HQ
	エスパドン	43	264	0.163	戦 ナ 暗	VIT+2 MND+2 攻+5	[合]錬金術皆伝
	エスパドン+1	44	257	0.171	戦 ナ 暗	VIT+3 MND+3 攻+7	[合]錬金術皆伝HQ
67	プラチナカトラス	37	236	0.157	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	DEX+1	[合]彫金皆伝
	ダインスレイフ(R)(E)	43	264	0.163	戦 ナ 暗	追加効果：HP吸収	[敵]流砂洞：Proconsul XII
	プラチナカトラス+1	38	230	0.165	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	DEX+2	[合]彫金皆伝HQ
68	チュトラリー(R)	35	226	0.155	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 コ 踊	HP+30 攻−10 防+14	[BF]應龍来来
	エペ	35	221	0.158	赤 竜	命中+2	[合]彫金皆伝（鍛冶目録）
	エペ+1	36	215	0.167	赤 竜	命中+3	[合]彫金皆伝HQ（鍛冶目録）
	エンハンスソード(R)	40	240	0.167	赤	魔法剣ダメージ+5 潜在能力：命中+8 攻+16	[敵]グスタフの洞門：Bune
69	ウィングソード	35	220	0.159	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	STR+2 VIT+2 AGI+2 追加効果：風ダメージ	[合]彫金皆伝
	メルヴェイユーズ(R)	36	224	0.161	戦 赤 ナ 暗	魔法攻撃力アップ+2 コンビネーション： STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	[敵]ラヴォール村（S）： Coinbiter Cjaknokk
	シンフェンダー(R)	38	228	0.167	ナ 暗	盾スキル+5 コンビネーション：HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	[敵]ベドー（S）：Ga'Lhu Nevermolt
	ウィングソード+1	36	213	0.169	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	STR+3 VIT+3 AGI+3 追加効果：風ダメージ	[合]彫金皆伝HQ
	コルセアシミター(R)(E)	38	224	0.170	コ	追加効果：麻痺 ビシージ：攻+10 飛攻+10	[敵]アラパゴ暗礁域：Lamie No.7
70	ジュワユース(R)(E)	35	224	0.156	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	耐闇+14 時々2回攻撃	[敵]海蛇の岩窟：Charybdis
	ナイトメアソード(R)(E)	36	231	0.156	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	夜間：命中+12	[敵]ダボイ：Overlord Bakgodek
	ストームシミター(R)(E)	39	236	0.165	戦 シ 暗 侍 青	アサルト：D43 敵対心+5	[ア]慰問物資強奪作戦：???ソード
	ルーンブレード	39	236	0.165	戦 黒 赤 シ ナ 暗 吟 狩 侍 召 青 コ 学	潜在能力：D43 DEX+5	[他]謎の装置にインフィニティコアを使用
	リディル(R)(E)	40	236	0.169	戦 シ 暗 獣 狩 侍	時々2−3回攻撃	[敵]龍のねぐら：Fafnir
	フロッティ(R)(E)	48	277	0.173	戦 ナ 暗	耐火+15 耐水−15 被ブレスダメージ−10% ドラゴンキラー効果アップ	[敵]龍のねぐら：Fafnir
	カンパニーソード	46	264	0.174	戦 ナ 暗	−	[敵]流砂洞：Antican Legatus
71	トライアルサパラ(R)(E)	38	236	0.161	戦 赤 ナ 暗 青 コ	潜在能力：HP+20 耐火+10 耐風+10	[ク]サンドリア：秘めた破片
	デュランダル	40	240	0.167	ナ	VIT+7 敵対心+1	[BF]龍円舞曲、模倣魔、四季悪日
	カスカラ	44	264	0.167	戦 ナ 暗	HP+10 DEX+2 VIT+2	[合]鍛冶師範
	ルーラー(R)(E)	44	264	0.167	戦 赤 ナ 暗	レジストスリープ効果アップ レジストサイレス効果アップ レジストバインド効果アップ レジストグラビティ効果アップ	[BF]不敗の大帝
	ストームタルワール(R)(E)	40	236	0.169	戦 シ 暗 侍 青	曜日：属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]マムージャ兵訓練所
	カスカラ+1	45	257	0.175	戦 ナ 暗	HP+11 DEX+3 VIT+3	[合]鍛冶師範HQ
	先任黄金銃士曲刀(R)	39	218	0.179	戦 シ 暗 獣 狩 侍 青	レジストポイズン効果アップ バストゥーク国民：防+10	[交]バストゥークランク9（1位以上）
	オートクレール(R)(E)	46	240	0.192	ナ 暗	命中+7 神聖魔法スキル+8 被物理ダメージ−7% 追加効果：光ダメージ	[敵]カダーバの浮沼：Khimaira
72	ダイセクター(R)(E)	23	231	0.100	戦 赤 シ ナ 暗 吟 狩 忍 竜 青	潜在能力：D36 クリティカルヒット+6%	[BF]猛鳥の食卓、龍円舞曲
	シヴァショテル(R)(E)	45	288	0.156	戦 シ ナ 暗 侍 竜 青	INT+4 命中+8 盾スキル−5 潜在能力：氷ダメージ	[ク]その他：神在月
	マーシャルアネラス	39	240	0.163	戦 赤 ナ 暗 青 コ	TPボーナス	[ク]ENM：昏亡びて
	アネラス	39	233	0.167	戦 赤 ナ 暗 青 コ	HP+10 DEX+2 VIT+2	[合]鍛冶師範
	ビールアネラス	39	233	0.167	戦 赤 ナ 暗 青 コ	HP+10 DEX+2 VIT+2 エンチャント：サンダー<50回 10分 30秒>	[合]鍛冶師範
	マイティタルワール	40	240	0.167	戦 赤 ナ 暗 青 コ	DEX+2 風曜日：D48 耐風+15	[他]ガリスン：ヴォルボー
	シルフィードエペ(R)(E)	39	224	0.174	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	耐風+10 耐土−10	[敵]ワジャーム樹林：Vulpangue
	アネラス+1	40	227	0.176	戦 赤 ナ 暗 青 コ	HP+11 DEX+3 VIT+3	[合]鍛冶師範HQ
	プリンスリソード(R)	47	264	0.178	ナ	STR+4 VIT−6 CHR−6 敵対心−6	[BF]動く島
73	ジャスティスソード(R)(E)	34	236	0.144	赤 シ ナ	STR+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃	[敵]アル・タユ：Jailer of Justice
	ヴェルダン	36	224	0.161	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	MP+18 受け流しスキル+7	[合]彫金師範（鍛冶目録）
	ゲピエ(R)	38	226	0.168	赤	STR+1 MND+6 追加効果：防御力ダウン	[BF]戦慄の角、真龍
	ペルデュハンガー(R)(E)	38	225	0.169	戦 シ 暗 侍 青	潜在能力：D44	[交]アトルガン：特務曹長
	ヴェルダン+1	37	218	0.170	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	MP+20 受け流しスキル+8	[合]彫金師範HQ（鍛冶目録）
	メンサーエペ	39	224	0.174	戦 赤 ナ 吟 竜 コ 踊	−	[BF]皇国軍・黒の書：詠唱中は別の顔
	アダマンキリジ	41	236	0.174	青	MP+15 DEX+2 VIT+2	[合]鍛冶師範（彫金目録／木工名取）

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
73	デーモンスレイヤー	41	236	0.174	青	MP+15 DEX+2 VIT+2 デーモンキラー効果アップ	[合]練金術師範
	ドラゴンスレイヤー	41	236	0.174	青	MP+15 DEX+2 VIT+2 ドラゴンキラー効果アップ	[合]練金術師範
	バイヤールソードⓇ	43	240	0.179	ナ	STR+3 MND+3 追加効果：回避率ダウン	[BF]戦慄の角、真龍
	アダマンキリジ+1	42	229	0.183	青	MP+20 DEX+3 VIT+3	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録／木工名取)
	ウィルムスレイヤー	42	229	0.183	青	MP+20 DEX+3 VIT+3 ドラゴンキラー効果アップ	[合]練金術師範HQ
	デビルスレイヤー	42	229	0.183	青	MP+20 DEX+3 VIT+3 デーモンキラー効果アップ	[合]練金術師範HQ
74	サングインソードⓇⒺ	41	240	0.171	ナ	HP+20 MP+20 VIT+4	[ア]謝鱗祭襲撃作戦：???ソード
	フラガラッハⓇ	44	240	0.183	戦 ナ 暗 青	MP+20 命中+4 魔法命中率+2	[敵]※
	青龍刀ⓇⒺ	45	240	0.188	戦 シ 暗 獣 狩 侍	耐水+10 回避+5 プラントイドキラー効果アップ 追加効果：水ダメージ	[敵]ル・オンの庭：Seiryu
75	レリックソードⓇⒺ	1	999	0.001	赤 ナ	−	[他]デュナミスーウィンダス
	グリプチックソードⓇⒺ	1	240	0.004	赤 ナ	デュナミス：D40 隔240 耐雷+7	[他]レリックソードを強化
	クルタナⓇ	1	236	0.004	シ	CHR+7	[他]ヴェ・ルガノン宮殿の???を調べる
	デュナミスソードⓇⒺ	40	240	0.167	赤 ナ	デュナミス：D48 隔240 耐雷+9	[他]グリプチックソードを強化
	ブレイブブレイドⓇⒺ	44	264	0.167	ナ	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	シャープソードⓇⒺ	39	224	0.174	赤	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	ワイトスレイヤーⓇⒺ	41	236	0.174	青	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	ブルトガングⓇⒺ	46	264	0.174	ナ	敵対心+10 被物理ダメージ−10% 被物理ダメージ時に敵対心が下がりにくい ロイエ アフターマス：命中+／攻+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	ティソーナⓇⒺ	42	236	0.178	青	魔法命中率+10 与ダメージを時々MPに変換 エクスピアシオン アフターマス：命中+／魔法命中率+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	ビーストスレイヤーⓇⒺ	42	236	0.178	青	MP+20 DEX+3 VIT+3 ビーストキラー効果アップ	[敵]アルザダール海底遺跡群：Cheese Hoarder Gigiroon
	ホフドⓇⒺ	42	236	0.178	戦 暗 青	HP+3% MND+5 CHR+5 追加効果：HPもしくはMP吸収	[エ]ヴァルグリンド：Odin
	ミュルグレスⓇⒺ	40	224	0.179	赤	魔法命中率+10 コンバート性能アップ ロズレーファタール アフターマス：魔法命中率+／魔攻+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	オーガニクスⓇ	48	264	0.182	戦 ナ 暗	HP−55 STR+3 攻+10 クリティカルヒット+3%	[敵]ハルブーン：Achamoth
	カリバーンⓇⒺ	49	240	0.204	赤 ナ	デュナミス：ナイツオブラウンド	[他]デュミナスソードを強化
	エクスカリバーⓇⒺ	49	233	0.210	赤 ナ	攻+20 追加効果：自分のHPに比例したダメージ ナイツオブラウンド	[他]カリバーンを強化

両手剣

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	カオスブリンガーⓇⒺ	3	666	0.005	戦 暗	−	[ク]バストゥーク：暗黒剣
	錆びた大剣	14	456	0.031	戦 ナ 暗	−	[他]釣りの外道
5	デスブリンガーⓇ	20	466	0.043	暗	攻+8 防−6	[ク]バストゥーク：死を運ぶ刃
10	ガストクレイモア	22	444	0.050	戦 ナ 暗	ウィンドファン装備時追加効果：風ダメージ	[合]鍛冶名取
	クレイモア	22	444	0.050	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶下級職人(木工素人／革細工素人)
	ガストクレイモア+1	23	431	0.053	戦 ナ 暗	ウィンドファン装備時追加効果：風ダメージ	[合]鍛冶名取HQ
	クレイモア+1	23	431	0.053	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶下級職人HQ(木工素人／革細工素人)
13	バルカンクレイモア	26	444	0.059	戦 ナ 暗	追加効果：火ダメージ エンチャント：エンファイア<30回 5分 30秒>	[合]錬金術名取
	フレイムクレイモア	26	444	0.059	戦 ナ 暗	追加効果：火ダメージ	[合]錬金術名取
	バーニンクレイモア	27	431	0.063	戦 ナ 暗	追加効果：火ダメージ	[合]錬金術名取HQ
18	ブレイブハート	30	444	0.068	戦 ナ 暗	DEX+2 命中+5	[敵]パルブロ鉱山：Zi'Ghi Boneeater
20	プラトーンソード	33	444	0.074	ナ 暗	−	[BF]闇夜の舞姫、甲殻小隊
	傭兵の大剣	33	431	0.077	戦 ナ 暗	攻+7	[交]ウィンダスランク2(1位限定)
	トゥハンドソード	35	456	0.077	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶名取(木工素人／革細工素人)
	ブレーンソード	35	456	0.077	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶下級職人
	ルセントソード	35	456	0.077	戦 ナ 暗	エンチャント：隔410<50回 30分 30秒>	[合]鍛冶名取
	トゥハンドソード+1	36	443	0.081	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶名取HQ(木工素人／革細工素人)
24	バーバリアンソード	37	444	0.083	戦 ナ 暗	命中−5 攻+15	[敵]オズトロヤ城：Moo Ouzi the Swiftblade
25	傭兵大剣+1	34	418	0.081	戦 ナ 暗	MP+6 攻+7	[合]鍛冶下級職人
	傭兵大剣+2	35	405	0.086	戦 ナ 暗	MP+8 攻+7	[合]鍛冶下級職人HQ
27	インフェルノソード	40	456	0.088	戦 ナ 暗	追加効果：火ダメージ	[合]錬金術下級職人
	プロミネンスソード	40	456	0.088	戦 ナ 暗	追加効果：火ダメージ エンチャント：エンファイア<30回 5分 30秒>	[合]錬金術名取
	ヘルファイアソード	41	443	0.093	戦 ナ 暗	追加効果：火ダメージ	[合]錬金術下級職人HQ
31	デモニックソード	44	456	0.096	戦 ナ 暗	耐闇+8 追加効果：闇ダメージ	[敵]オズトロヤ城：Moo Ouzi the Swiftblade
33	ファルクス	42	430	0.098	暗	−	[合]鍛冶下級職人(彫金徒弟／革細工見習)
	ファルクス+1	43	421	0.102	暗	−	[合]鍛冶下級職人HQ(彫金徒弟／革細工見習)
36	ヘイロークレイモア	46	444	0.104	戦 ナ 暗	エンチャント：TP+10<100回 10分 30秒>	[合]鍛冶名取
	ミスリルクレイモア	46	444	0.104	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶名取(木工素人／革細工見習)
	ファインクレイモア	47	431	0.109	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶名取HQ(木工素人／革細工見習)
39	アイスブランド	53	456	0.116	戦 ナ 暗	耐氷+8 追加効果：氷ダメージ	[敵]ダボイ：Morbol
40	王国剣士制式大剣	56	480	0.117	ナ	−	[交]サンドリアランク4
41	ガストソード	55	456	0.121	戦 ナ 暗	ウィンドファン装備時追加効果：風ダメージ	[合]鍛冶目録
	グレートソード	55	456	0.121	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶目録(木工素人／革細工見習)
	ガストソード+1	56	443	0.126	戦 ナ 暗	ウィンドファン装備時追加効果：風ダメージ	[合]鍛冶目録HQ

※ 常花の石窟、ルホッツ銀山、ゴユの空洞：Lambton Worm

両手剣のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
41	**グレートソード+1**	56	443	0.126	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶目録HQ(木工素人/革細工見習)
43	王国剣士大剣+1	57	466	0.122	戦 ナ 暗	他国支配地域:VIT+2	[合]鍛冶目録
	王国剣士大剣+2	58	453	0.128	戦 ナ 暗	他国支配地域:VIT+3	[合]鍛冶目録HQ
47	フォセ	61	480	0.127	ナ 暗	−	[合]鍛冶名取(木工名取/革細工見習)
	フォセ+1	62	466	0.133	ナ 暗	−	[合]鍛冶名取HQ(木工名取/革細工見習)
50	ゲーヴィッツの剣(R)(E)	30	888	0.034	戦 ナ 暗	−	[敵]オルデール鍾乳洞:Gerwitz's Sword
	コブラクレイモア(R)	63	405	0.156	戦 ナ 暗	MP+8 攻+7	[交]ウィンダス(S):連合従軍章
53	グロリアスソード	68	456	0.149	戦 ナ 暗	耐光+12 追加効果:光ダメージ	[敵]ダボイ:Orcish Overlord
54	ダーククレイモア	71	489	0.145	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶目録(木工見習/革細工見習)
	ダーククレイモア+1	72	475	0.152	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶目録HQ(木工見習/革細工見習)
55	近衛騎士制式大剣	75	466	0.161	ナ	STR+2 MND+3 CHR+1	[交]サンドリアランク6(1位限定)
57	ダークファルクス	72	451	0.160	暗	−	[合]鍛冶高弟(木工名取/彫金名取)
	ダークファルクス+1	73	442	0.165	暗	−	[合]鍛冶高弟HQ(木工名取/彫金名取)
59	ラム・ダオ	78	480	0.163	ナ	−	[合]鍛冶高弟(木工名取/革細工徒弟)
	ラム・ダオ+1	79	466	0.170	ナ	−	[合]鍛冶高弟HQ(木工名取/革細工徒弟)
60	ツバイハンダー	76	456	0.167	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶皆伝(木工見習/革細工徒弟)
	ツバイハンダー+1	77	443	0.174	戦 ナ 暗	−	[合]鍛冶皆伝HQ(木工見習/革細工徒弟)
62	メルクリウスソード	26	444	0.059	戦 ナ	時々2−3回攻撃	[ク]ハラキリ(リュウグウノツカイ)
	アロンダイト(R)(E)	79	480	0.165	戦 ナ 暗	耐火+7 耐水+7 追加効果:水ダメージ	[敵]クフタルの洞門:Cancer
64	ロックハート	72	444	0.162	戦 ナ 暗	追加効果:ディスペル	[敵]テリガン岬:Frostmane
66	ミスリルハート	80	480	0.167	戦 ナ 暗	追加効果:ディスペル	[合]鍛冶皆伝
	ミスリルハート+1	81	466	0.174	戦 ナ 暗	追加効果:ディスペル	[合]鍛冶皆伝HQ
68	アスカロン(R)(E)	76	458	0.166	戦 ナ 暗	STR+3 VIT+3 MND+3 対ドラゴン追加効果:光ダメージ	[敵]ボストーニュ監獄: Phanduron the Condemned
69	ガストタン	80	480	0.167	ナ	MND+2 攻+5 ウィンドファン装備時追加効果:風ダメージ	[合]鍛冶印可
	フランベルジュ	80	480	0.167	ナ	MND+2 攻+5	[合]鍛冶皆伝(木工名取/革細工徒弟)
	クルアダン(R)	83	480	0.173	ナ 暗	STR+3 カンパニエ:クリティカルヒット+15% クリティカルヒットダメージアップ	[敵]オズトロヤ城(S): Maa Illmu the Bestower
	ガストタン+1	81	466	0.174	ナ	MND+3 攻+7 ウィンドファン装備時追加効果:風ダメージ	[合]鍛冶印可HQ
	フランベルジュ+1	81	466	0.174	ナ	MND+3 攻+7	[合]鍛冶皆伝HQ(木工名取/革細工徒弟)
	バリザルド(R)	80	456	0.175	戦 ナ 暗	HP+10 MP+10 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	[敵]ベドー(S):Di'Zho Spongeshell
70	バルムンク(R)	80	480	0.167	暗	HP−5% 命中+5 攻+13 追加効果:ディスペル	[敵]龍のねぐら:Fafnir
	クルードソード	76	444	0.171	戦 ナ 暗	ウェポンバッシュ+15	[BF]皇国軍・黒の書:詠唱中は別の顔
	グルームクレイモア	76	444	0.171	暗	魔法命中率+2 魔法攻撃力アップ+2	[敵]バフラウ段丘:Emergent Elm
	ジニーブリンガー(R)(E)	81	444	0.182	戦 ナ 暗	アサルト:D84 命中+5	[ア]賢哲王暗殺作戦:???ソードなど
71	トライアルソード(R)(E)	74	444	0.167	戦 ナ 暗	潜在能力:HP+20 耐氷+10 耐土+10	[ク]バストゥーク:剣を継ぐ者
	傭兵騎士団長大剣(R)	75	444	0.169	戦 ナ 暗	レジストブライン効果アップ サンドリア国民:命中+7	[交]サンドリアランク9
	ドゥームブリンガー(R)(E)	84	480	0.175	戦 ナ 暗	曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]レベロス風穴
	ナーガン	84	480	0.175	ナ 暗	HP+10 DEX+2 VIT+2	[合]鍛冶師範(木工名取/革細工名取)
	ビールナーガン	84	480	0.175	ナ 暗	HP+10 DEX+2 VIT+2 エンチャント:サンダー<50回 10分 30秒>	[合]鍛冶師範
	ナーガン+1	85	466	0.182	ナ 暗	HP+11 DEX+3 VIT+3	[合]鍛冶師範HQ(木工名取/革細工名取)
	フェラーラ(R)(E)	74	387	0.191	戦 ナ 暗	命中+4	[敵]ワジャーム樹林:Iriz Ima
72	サブドゥア(R)(E)	72	444	0.162	戦 ナ 暗	潜在能力:D85 クリティカルヒット+6%	[BF]龍円舞曲、四季悪日
	マイティソード	75	444	0.169	戦 ナ 暗	STR+1 DEX+1 火曜日:D84 耐火+15	[他]ガリスン:ヴォルボー
	マーシャルソード	76	444	0.171	戦 ナ 暗	TPボーナス	[ク]ENM:白ウサギの後を
73	ゴールドアルゴル	84	489	0.172	暗	命中+4	[合]錬金術師範(彫金目録)
	バハドゥール	84	489	0.172	戦 ナ 暗	HP+10 DEX+2 VIT+2 追加効果:火ダメージ	[合]鍛冶師範(彫金目録)
	ベルデュソード(R)(E)	80	456	0.175	戦 ナ 暗	潜在能力:D84	[交]アトルガン:少尉
	バリンソード(R)	84	480	0.175	暗	MP+13 STR+4 INT+2	[BF]紅蓮の翼
	バランソード(R)	83	466	0.178	ナ	HP+13 STR+2 INT+4	[BF]紅蓮の翼、伝説のチャンピオン
	ゴールドアルゴル+1	85	474	0.179	暗	命中+4 攻+4	[合]錬金術師範HQ(彫金目録)
	バハドゥール+1	85	474	0.179	戦 ナ 暗	HP+12 DEX+3 VIT+3 追加効果:火ダメージ	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録)
74	ナーゲルリング(R)(E)	85	501	0.170	暗	命中+4 攻+20 魔法命中率+3	[敵]ワジャーム樹林:Gotoh Zha the Redolent
	スコフニュング(R)(E)	78	444	0.176	戦 ナ 暗	命中+3 対巨人追加効果:光ダメージ	[敵]ル・アビタウ神殿:Olla Grande
75	レリックブレード(R)(E)	1	999	0.001	戦 ナ 暗	−	[他]デュナミス−バストゥーク
	ギルデッドブレード(R)(E)	1	444	0.002	戦 ナ 暗	デュナミス:D80 隔444 耐風+7	[他]レリックブレードを強化
	アルゴル(R)(E)	85	489	0.174	戦 ナ 暗	攻+3 トリプルアタック+3% 追加効果:火ダメージ	[敵]ゼオルム火山:Cerberus
	デュナミスブレード(R)(E)	80	444	0.180	戦 ナ 暗	デュナミス:D85 隔444 耐風+9	[他]ギルデッドブレードを強化
	ヴァルハラ(R)(E)	86	444	0.194	戦 ナ 暗	デュナミス:スカージ	[他]デュミナスブレードを強化
	ラグナロク(R)(E)	86	431	0.200	戦 ナ 暗	命中+20 クリティカル発動率アップ スカージ	[他]ヴァルハラを強化

片手斧

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	ブロンズアクス	8	276	0.029	戦 暗 獣 狩	−	[合]鍛冶素人(木工素人)
	ブロンズアクス+1	9	268	0.034	戦 暗 獣 狩	−	[合]鍛冶素人HQ(木工素人)
5	オーキシュアクス(R)(E)	10	288	0.035	獣	STR+2 INT−1 MND−1 CHR−1	[敵]各地のOrcish Fodder
8	ブラスアクス	12	276	0.043	戦 暗 獣 狩	−	[合]彫金見習
	ブラスアクス+1	13	268	0.049	戦 暗 獣 狩	−	[合]彫金見習HQ
10	共和軍団兵制式戦斧	13	276	0.047	戦 暗 獣 狩	−	[交]バストゥークランク1
11	ライトアクス	14	260	0.054	戦 暗 獣 狩	−	[ク]サンドリア:形見の品
13	ジョルトアクス	16	276	0.058	戦 暗 獣 狩	エンチャント:攻+3 <50回 30分 30秒>	[合]骨細工徒弟

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
13	ボーンアクス	16	276	0.058	戦 暗 獣 狩	−	[合]骨細工徒弟
	ボーンアクス+1	17	268	0.063	戦 暗 獣 狩	−	[合]骨細工徒弟HQ
15	共和軍団兵戦斧+1	14	268	0.052	戦 暗 獣 狩	命中+1	[合]鍛冶名取
	共和軍団兵戦斧+2	15	260	0.058	戦 暗 獣 狩	命中+2	[合]鍛冶名取HQ
16	ボーンピック	18	312	0.058	戦 暗 獣	−	[合]骨細工徒弟(木工素人)
	ボーンピック+1	19	303	0.063	戦 暗 獣	−	[合]骨細工徒弟HQ(木工素人)
20	ブラトーンアクス	19	276	0.069	戦 暗 獣 狩	−	[BF]闇夜の舞姫、甲殻小隊
	バトルアクス	20	276	0.072	戦 暗 獣 狩	−	[合]鍛冶徒弟(木工素人)
	バトルアクス+1	21	268	0.078	戦 暗 獣 狩	−	[合]鍛冶徒弟HQ(木工素人)
22	錆びた鎚鉾	22	321	0.069	戦 暗 獣	−	[他]釣りの外道
25	トマホーク	23	340	0.068	獣 狩	−	[合]鍛冶下級職人(木工素人/彫金素人)
	トマホーク+1	24	333	0.072	獣 狩	−	[合]鍛冶下級職人HQ(木工素人/彫金素人)
26	タイガーハンター	22	276	0.080	戦 暗 獣 狩	対タイガー追加効果:麻痺	[敵]ダボイ:Tigerbane Bakdak
28	ミリタリーピック	24	260	0.092	戦 暗 獣 狩	命中+1	[他]ガリスン:ザルクヘイムなど(Lv30制限)
30	ガードピック ⓇⒺ	23	312	0.074	戦 暗 獣 狩	自国支配地域:飛命+3 飛攻+3	[敵]ジャグナー森林: Meteormauler Zhagtegg
31	ウォーピック	26	312	0.083	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶下級職人(木工素人)
	ブレーンピック	26	312	0.083	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶下級職人
	ウォーピック+1	27	303	0.089	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶下級職人HQ(木工素人)
32	ウォリアーアクス	25	276	0.091	戦 暗 獣 狩	STR+1 DEX+1	[敵]ダボイ:Tigerbane Bakdak
37	ネービーアクス	29	276	0.105	戦 暗 獣 狩	エンチャント:TP+10<100回 10分 30秒>	[合]鍛冶名取
	ミスリルアクス	29	276	0.105	戦 暗 獣 狩	−	[合]鍛冶名取(木工見習)
	ミスリルアクス+1	30	268	0.112	戦 暗 獣 狩	−	[合]鍛冶名取HQ(木工見習)
39	ド・サントレアクス Ⓡ	28	288	0.097	獣	あやつる+1	[BF]光る眼、噂のスライム
	エメトピック	31	312	0.099	戦 暗 獣	対ドール追加効果:防御力ダウン	[宝]デルクフの塔(Treasure Chest)
40	バルバロイアクス ⓇⒺ	32	288	0.111	獣	STR+2 CHR+2	[AF]AFクエスト1:獣使い
	レイザーアクス ⓇⒺ	31	276	0.112	戦	STR+2 DEX+2	[AF]AFクエスト1:戦士
	連邦魔戦士制式戦斧	33	280	0.118	戦 暗 獣 狩	攻+5	[交]ウィンダスランク4(1位限定)
43	ストームアクス	32	276	0.116	戦 暗 獣 狩	耐氷−10 耐風+10 耐土+10 追加効果:風ダメージ	[敵]ラングモント峠:Bat Eye
	タバール	34	288	0.118	獣	−	[合]鍛冶目録(木工見習)
	連邦魔戦士戦斧+1	34	272	0.125	戦 暗 獣 狩	攻+5 他国支配地域:DEX+2	[合]鍛冶目録
	タバール+1	35	280	0.125	獣	−	[合]鍛冶目録HQ(木工見習)
	連邦魔戦士戦斧+2	35	264	0.133	戦 暗 獣 狩	攻+5 他国支配地域:DEX+3	[合]鍛冶目録HQ
48	バイキングアクス	36	276	0.130	戦 暗 獣 狩	命中+10 回避−10	[敵]トライマライ水路:Girtab
50	ゲーヴィッツの斧 ⓇⒺ	19	624	0.030	戦 暗 獣	−	[敵]オルデール鍾乳洞:Gerwitz's Axe
	ミスリルピック	39	312	0.125	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶名取(木工素人)
	ミスリルピック+1	40	303	0.132	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶名取HQ(木工素人)
53	バイパランピック Ⓡ	42	312	0.135	戦 暗 獣	HP+16 レジストスリープ効果アップ 追加効果:毒	[敵]北グスタベルグ〔S〕:Gloomanita
56	ラスタバール Ⓡ	45	316	0.142	獣	STR+7 DEX−1 VIT−1 AGI−1 INT−1 MND−1 CHR−1	[敵]エルディーム古墳:Skull of Wrath
	ダークアクス	42	289	0.145	戦 暗 獣 狩	−	[合]鍛冶印可(木工徒弟)
	ダークアクス+1	43	281	0.153	戦 暗 獣 狩	−	[合]鍛冶印可HQ(木工徒弟)
59	アルカナベーン	39	276	0.141	戦 暗 獣 狩	対アルカナ:クリティカルヒット+5%	[敵]流砂洞:Antican Magister
	カブラカンアクス Ⓡ	42	288	0.146	獣	MND+3 CHR+3 命中+4 追加効果:スロウ	[BF]八つ裂き旅団、蒼の血族、
60	タンギ ⓇⒺ	41	260	0.158	戦 暗 獣 狩	−	[敵]流砂洞:Tribunus VII-I
62	ダークピック	43	312	0.138	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶高弟(木工素人)
	ダークピック+1	44	303	0.145	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶高弟HQ(木工素人)
63	フランシスカ ⓇⒺ	44	288	0.153	戦 暗 獣 狩	飛命+7 飛攻+7	[敵]ボヤーダ樹:Aquarius
65	ダークタバール	45	296	0.152	獣	−	[合]鍛冶皆伝(木工徒弟)
	ダークタバール+1	46	288	0.160	獣	−	[合]鍛冶皆伝HQ(木工徒弟)
68	ナトジーク	46	312	0.147	戦 暗 獣	HP+10 DEX+2 VIT+2	[合]鍛冶師範(木工見習/彫金名取)
	ナトジーク+1	47	303	0.155	戦 暗 獣	HP+11 DEX+3 VIT+3	[合]鍛冶師範HQ(木工見習/彫金名取)
	アシャ・ダルマス ⓇⒺ	46	288	0.160	戦 暗 獣 狩	STR+2 DEX+1 VIT−3 AGI−2	[敵]クフタルの洞門:Bloodthirster Madkix
69	ロハー ⓇⒺ	47	312	0.151	戦 暗 獣	CHR+5	[敵]イフリートの釜:Tyrannic Tunnok
	フリートウィング Ⓡ	45	276	0.163	戦 獣	回避+5 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	[敵]ベドー〔S〕:Ra'Dha Scarscute
	レインメーカー Ⓡ	45	276	0.163	獣	INT−1 MND−1 CHR−1 ストアTP+1 カンパニエ:STR+5	[敵]ラヴォール村〔S〕: Falsespinner Bhudbrodd
70	ジャガーノート Ⓡ	46	288	0.160	戦 獣	HP+18 STR+3 AGI−3 攻+30	[敵]ダボイ:Overlord Bakgodek ※
	マーリドアンクス ⓇⒺ	45	276	0.163	戦 暗 獣 狩	アサルト:D49 あやつる+2	[ア]ペリキア架橋作戦:???アクス
	ルーンアクス	45	276	0.163	戦 黒 暗 獣 吟 狩 召 学	潜在能力:攻+5 リジェネ	[他]謎の装置にインフィニティコアを使用
	クリークスパイル Ⓡ	48	276	0.174	戦 暗 獣 狩	AGI+5 飛命+4 飛攻+8	[BF]戦慄の角、動く島
71	トライアルピック ⓇⒺ	46	312	0.147	戦 暗 獣 狩	潜在能力:HP+20 耐風+10 耐雷+10	[ク]ジュノ:信じるは己の腕
	傭兵騎士団長鎚鉾 Ⓡ	46	276	0.167	戦 暗 獣 狩	レジストカーズ効果アップ サンドリア国民:攻+10	[交]サンドリアランク9
	ストームタバール ⓇⒺ	49	288	0.170	獣	曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]マムージャ兵訓練所
	タバルジン	49	288	0.170	戦 暗 獣	HP+10 DEX+2 VIT+2	[合]鍛冶師範(木工下級職人/彫金目録)
	ファナスタバルジン	49	288	0.170	戦 暗 獣	HP+10 DEX+2 VIT+2 耐火+8 エンチャント:ファイア<50回 10分 30秒>	[合]鍛冶師範
	ラムピック Ⓡ	47	268	0.175	戦 暗 獣 狩	攻+10 レジストカーズ効果アップ	[交]サンドリア〔S〕:戦功水晶章
	タバルジン+1	50	280	0.179	戦 暗 獣	HP+11 DEX+3 VIT+3	[合]鍛冶師範HQ(木工下級職人/彫金目録)
72	レトリビューター ⓇⒺ	33	312	0.106	戦 暗 獣 狩	潜在能力:D46 クリティカルヒット+6%	[BF]模倣魔、眠れる牡羊
	マーシャルアクス	46	276	0.167	戦 暗 獣 狩	TPボーナス	[ク]ENM:猛進転進
	レオパルドアクス Ⓡ	49	288	0.170	獣	STR+3 MND−1 CHR+3 追加効果:毒	[BF]動く島、真龍
	ウッドヴィルアクス Ⓡ	50	288	0.174	戦 暗 獣 狩	STR+4 詠唱中断率5%ダウン	[BF]紅蓮の翼、飛竜の眷族
73	テンペランスアクス ⓇⒺ	39	276	0.141	獣 狩	CHR+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃	[敵]フ・ゾイの王宮:Jailer of Temperance
	マイティピック	47	312	0.151	戦 暗 獣 狩	VIT+1 CHR+1 風曜日:D52 耐風+15	[他]ガリスン:ヴォルボー
	マンイーター Ⓡ	43	276	0.156	戦 暗 獣 狩	潜在能力:D49	[ク]ENM:風と共に、トーテンタンツ
74	ラブリュス ⓇⒺ	45	288	0.156	戦 暗 獣	STR+2 AGI+2 攻+7 飛攻+7 ストアTP−5	[敵]エジワ蘿洞:Nosferatu

※ [BF]真龍

片手斧のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
74	ライオンテーマーⓇⒺ	44	276	0.159	獣	ペット:防+10 エンチャント:エンファイア<50回 5分 30秒>	[敵]ゼオルム火山:Brass Borer
	ゾラージャアクス	46	276	0.167	戦 暗 獣 狩	いたわる効果アップ	[敵]ワジャーム樹林:Zoraal Ja's Pkuucha
75	レリックアクスⓇⒺ	1	999	0.001	獣	–	[他]デュナミスーバストゥーク
	レオナインアクスⓇⒺ	1	288	0.003	獣	デュナミス:D46 隔288 耐光+7	[他]レリックアクスを強化
	ダブルハーケンⓇⒺ	46	312	0.147	獣	–	[ア]ナイズル島100層のHNM
	シリウスアクス	43	288	0.149	獣	–	[敵]ワジャーム樹林:Hydra
	デュナミスアクスⓇⒺ	46	288	0.160	獣	デュナミス:D50 隔288 耐光+9	[他]レオナインアクスを強化
	アイムールⓇⒺ	50	312	0.160	獣	ペットの攻撃力アップ ほんきだせ効果アップ プライマルレンド アフターマス(ペット含む):命中+/攻+/時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	オーガキラーⓇⒺ	53	288	0.184	獣	デュナミス:オンスロート	[他]デュミナスアクスを強化
	ガトラーⓇⒺ	53	280	0.189	獣	攻+20 オンスロート 追加効果:チョーク	[他]オーガキラーを強化

両手斧

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
5	アサイラントアクス	19	504	0.038	戦 暗	エンチャント:命中+3<50回 30分 30秒>	[合]鍛冶徒弟
	バタフライアクス	19	504	0.038	戦 暗	–	[合]鍛冶徒弟(木工素人)
	バタフライアクス+1	20	489	0.041	戦 暗	–	[合]鍛冶徒弟HQ(木工素人)
8	インフェルノアクス	23	504	0.046	戦 暗	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術名取
	プロミネンスアクス	23	504	0.046	戦 暗	追加効果:火ダメージ エンチャント:エンファイア<30回 5分 30秒>	[合]錬金術名取
	ヘルファイアアクス	24	489	0.049	戦 暗	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術名取HQ
12	グレートアクス	30	504	0.060	戦 暗	–	[合]鍛冶下級職人(木工素人)
	ハイドロアクス	30	504	0.060	戦 暗	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金名取
	グレートアクス+1	31	489	0.063	戦 暗	–	[合]鍛冶下級職人HQ(木工素人)
	ハイドロアクス+1	31	489	0.063	戦 暗	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金名取HQ
16	モスアクス	32	480	0.067	戦 暗	DEX+1	[宝]ホルトト遺跡(Treasure Chest)
20	プラトーンカッター	32	504	0.063	戦 暗	–	[BF]恐怖の狙撃手、悩殺三姉妹
	ネックチョッパーⓇ	39	489	0.080	戦 暗	命中+5	[敵]ジャグナー森林:Panzer Percival
25	プラントベイン	43	504	0.085	戦 暗	対プラントイド追加効果:火ダメージ	[敵]ベドー:Bi'Gho Headtaker
28	ミリタリーアクス	46	474	0.097	戦 暗	AGI+1	[他]ガリスン:ザルクヘイムなど(Lv30制限)
30	百人隊長制式大斧	48	504	0.095	戦 暗	–	[交]バストゥークランク3
31	ヴォウジェ	50	504	0.099	戦	–	[合]鍛冶下級職人(木工素人/彫金徒弟)
	トワイサー	50	504	0.099	戦	エンチャント:ダブルアタック<20回 5分 30秒>	[合]鍛冶下級職人
	ヴォウジェ+1	51	489	0.104	戦	–	[合]鍛冶下級職人HQ(木工素人/彫金徒弟)
34	百人隊長大斧+1	49	489	0.100	戦 暗	他国支配地域:STR+1	[合]鍛冶名取
	ハイドロカッター	52	504	0.103	戦 暗	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金目録
	ヘヴィアクス	52	504	0.103	戦 暗	–	[合]鍛冶名取(木工見習)
	ルセントアクス	52	504	0.103	戦 暗	エンチャント:隔453<50回 30分 30秒>	[合]鍛冶名取
	百人隊長大斧+2	50	474	0.105	戦 暗	他国支配地域:STR+2	[合]鍛冶名取HQ
	ハイドロカッター+1	53	489	0.108	戦 暗	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金目録HQ
	ヘヴィアクス+1	53	489	0.108	戦 暗	–	[合]鍛冶名取HQ(木工見習)
37	ホラーヴォウジェⓇ	60	489	0.123	戦 暗	VIT+1 攻+8	[ク]ENM:燃ゆる高空
39	ヒュージモスアクス	59	504	0.117	戦 暗	STR+2	[敵]デルクフの塔上層:Mimas
42	雷斧Ⓡ	63	504	0.125	戦	追加効果:雷ダメージ	[BF]光る眼、生ける屍、人形工房
44	ケーテン	63	504	0.125	戦 暗	–	[合]鍛冶高弟(木工徒弟)
	レジメントケーテン	63	504	0.125	戦 暗	エンチャント:TP+10<100回 10分 30秒>	[合]鍛冶高弟
	ケーテン+1	64	489	0.131	戦 暗	–	[合]鍛冶高弟HQ(木工徒弟)
46	アイゼンテンツァーⓇⒺ	67	482	0.139	戦 暗	DEX+2 CHR+2	[敵]グスタフの洞門:Goblinsavior Heronox
49	ギガントアクス	75	519	0.145	戦 暗	STR+4 INT−4	[宝]クロウラーの巣(Treasure Chest)
50	レコスヴォウジェ	79	504	0.157	戦	–	[合]錬金術目録(木工素人/彫金名取)
	レコスヴォウジェ+1	80	489	0.164	戦	–	[合]錬金術目録HQ(木工素人/彫金名取)
54	エグゼキュショナー	77	504	0.153	戦 暗	STR+5 VIT−5	[敵]フェ・イン:Northern Shadow
55	ダークヴォウジェ	81	529	0.153	戦	–	[合]鍛冶高弟(彫金目録/革細工名取)
	ダークヴォウジェ+1	82	514	0.160	戦	–	[合]鍛冶高弟HQ(彫金目録/革細工名取)
56	シュヴァルツアクスⓇⒺ	80	504	0.159	戦 暗	耐光−11 耐闇+11 夜間:命中+10	[敵]オンゾゾの迷路:Peg Powler
58	フォルセティアクスⓇ	78	489	0.160	戦	STR+1 追加効果:風ダメージ	[BF]天誅六人衆、蒼の血族
59	ハイドロチョッパー	85	529	0.161	戦 暗	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金印可
	ヘヴィダークアクス	85	529	0.161	戦 暗	–	[合]鍛冶皆伝(木工下級職人)
	ハイドロチョッパ+1	86	514	0.167	戦 暗	ハイドロポンプ装備時追加効果:水ダメージ	[合]彫金印可HQ
	マシブダークアクス	86	514	0.167	戦 暗	–	[合]鍛冶皆伝HQ(木工下級職人)
62	デモンズアクス	82	504	0.163	戦 暗	STR+6 INT+6 暗黒魔法スキル+6	[敵]ズヴァール城内郭:Baronet Romwe
64	コロッサルアクス	83	519	0.160	戦 暗	HP+10 STR+4 INT−4	[合]鍛冶皆伝
	コロッサルアクス+1	84	504	0.167	戦 暗	HP+12 STR+5 INT−5	[合]鍛冶皆伝HQ
67	ペンドラゴンアクスⓇⒺ	89	504	0.177	戦 暗	–	[敵]流砂洞:Triarius X-XV
68	ダークアムード	85	504	0.169	戦	レジストウィルス効果アップ 潜在能力:D55 時々2回攻撃	[合]鍛冶高弟(木工名取/彫金下級職人)
	エイリークアクスⓇⒺ	88	504	0.175	戦 暗	命中+6 攻+6	[ア]アプカル捕獲指令:???アクス
	ダークアムード+1	86	489	0.176	戦	レジストウィルス効果アップ 潜在能力:D56 時々2回攻撃	[合]鍛冶高弟HQ(木工名取/彫金下級職人)
69	アラストールⓇ	88	504	0.175	戦 暗	HP+10 MP+10 コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	[敵]オズトロヤ城(S):Asterion
	スパースⓇ	89	504	0.177	戦 暗	ヘイスト+1% コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	[敵]ラヴォール村(S):Agrios
	バーサーカーアクス	95	504	0.188	戦 暗	–	[敵]流砂洞:Antican Consul
70	ルーンチョッパー	88	504	0.175	戦 黒 暗 吟 召 学	潜在能力:命中+5 ヘイスト+9%	[他]謎の装置にインフィニティコアを使用
	ワモーラアクスⓇⒺ	88	504	0.175	戦 暗	アサルト:D93 ダブルアタック+1%	[ア]落ち武者追撃戦:???アクス

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
70	ウォーダンサー	89	504	0.177	戦 暗	潜在能力:隔474	[BF]皇国軍・黒の書:詠唱中は別の顔
71	トライアルアクスⓇⒺ	87	504	0.173	戦 暗	潜在能力:HP+20 耐土+10 耐水+10	[ク]バストゥーク:その重さとの闘い
	先任黄金銃士大斧Ⓡ	88	504	0.175	戦 暗	レジストブライン効果アップ バストゥーク国民:攻+10	[交]バストゥークランク9(2位以上)
	ブージ	89	504	0.177	戦 暗	HP+10 DEX+2 VIT+2	[合]鍛冶師範(木工名取／彫金名取)
	ガウェインアクスⓇ	90	504	0.179	戦	STR+1 VIT+5 AGI−2 追加効果:麻痺	[BF]戦慄の角、動く島
	サイズミクアクスⓇⒺ	92	504	0.183	戦 暗	潜在能力:ウェポンスキルの命中／ダメージアップ 追加効果:土ダメージ	[BF]不撓の酋帥
	ブージ+1	90	489	0.184	戦 暗	HP+11 DEX+3 VIT+3	[合]鍛冶師範HQ(木工名取／彫金名取)
	インペリアルブージⓇⒺ	93	504	0.185	戦 暗	曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]ルジャワン霊窟
	フォーストポロクⓇ	88	474	0.186	戦 暗	攻+10 レジストブライン効果アップ	[交]バストゥーク〔S〕:戦功水晶章
72	ランページャーⓇⒺ	74	504	0.147	戦 暗	潜在能力:D87 クリティカルヒット+6%	[BF]眠れる牡羊、軍隊蟻の行軍
	マーシャルブージ	88	504	0.175	戦 暗	TPボーナス	[ク]ENM:白ウサギの後を
	ウルフヘジンアクスⓇⒺ	91	504	0.181	戦 暗	ストアTP+1 対屍犬追加効果:氷ダメージ	[敵]ル・アピタウ神殿:Ullikummi
	フールキラーⓇ	90	489	0.184	戦	命中+7 攻+7 潜在能力:STR+8	[敵]ゼオルム火山:Sarameya
73	フォーテテュアクスⓇⒺ	64	504	0.127	戦 暗	VIT+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃	[敵]ル・メトの園:Jailer of Fortitude
	マイティアクス	88	504	0.175	戦 暗	VIT+1 AGI+1 火曜日:D98 耐火+15	[他]ガリスン:ヴォルボー
	ベルデュヴォウジェⓇⒺ	91	504	0.181	戦 暗	潜在能力:D96	[交]アトルガン:少尉
	トポロク	92	504	0.183	戦 暗	HP+10 DEX+2 VIT+2 耐氷+8	[合]鍛冶師範(彫金目録／木工名取)
	ブリザードトポロク	92	504	0.183	戦 暗	HP+10 DEX+2 VIT+2 耐氷+8 エンチャント:ブリザド<50回 10分 30秒>	[合]鍛冶師範
	トポロク+1	93	489	0.190	戦 暗	HP+11 DEX+3 VIT+3 耐氷+9	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録／木工名取)
74	バレスタリウスⓇ	88	504	0.175	戦	VIT+8 被物理ダメージ−8% カンパニエ:時々2回攻撃	[他]カンパニエops: 金剛王討伐(共和国軍)
	白虎斧ⓇⒺ	94	504	0.187	戦 暗	耐風+10 攻+5 ビーストキラー効果アップ 追加効果:風ダメージ	[敵]ル・オンの庭:Byakko
75	レリックブージⓇⒺ	1	999	0.001	戦	−	[他]デュナミス−サンドリア
	アゴナルブージⓇⒺ	1	504	0.002	戦	デュナミス:D87 隔504 耐光+7	[他]レリックブージを強化
	魔神の斧ⓇⒺ	87	504	0.173	戦	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	アムード	88	504	0.175	戦	レジストウィルス効果アップ 潜在能力:D58 時々2回攻撃	[合]彫金師範(鍛冶名取／木工名取)
	デュナミスブージⓇⒺ	89	504	0.177	戦	デュナミス:D93 隔504 耐光+9	[他]アゴナルブージを強化
	ウーツアムード	90	504	0.179	戦	レジストウィルス効果アップ 潜在能力:D57 時々2回攻撃	[合]鍛冶師範(彫金目録／木工目録)
	アムード+1	89	489	0.182	戦	レジストウィルス効果アップ 潜在能力:D59 時々2回攻撃	[合]彫金師範HQ(鍛冶名取／木工名取)
	コンカラーⓇⒺ	93	504	0.185	戦	バーサク性能アップ キングズジャスティス アフターマス:命中+／攻+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	ウーツアムード+1	91	489	0.186	戦	レジストウィルス効果アップ 潜在能力:D58 時々2回攻撃	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録／木工目録)
	アバドンキラーⓇⒺ	99	504	0.196	戦	デュナミス:メタトロントーメント	[他]デュミナスブージを強化
	ブラビューラⓇⒺ	99	488	0.203	戦	命中+20 メタトロントーメント 追加効果:回避率ダウン	[他]アバトンキラーを強化

両手鎌

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	ブロンズザグナル	14	480	0.029	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶素人(木工素人)
	ブロンズザグナル+1	15	470	0.032	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶素人HQ(木工素人)
10	キーンザグナル	25	480	0.052	戦 暗 獣	エンチャント:命中+3<50回 30分 30秒>	[合]彫金見習
	ブラスザグナル	25	480	0.052	戦 暗 獣	−	[合]彫金見習
	ブラスザグナル+1	26	470	0.055	戦 暗 獣	−	[合]彫金見習HQ
	共和軍団兵制式戦鎌	27	495	0.055	戦 暗 獣	STR+2 VIT−1	[交]バストゥークランク1(1位限定)
14	ブラントリーパー	30	480	0.063	戦 暗 獣	対プラントイド追加効果:バインド	[敵]パルブロ鉱山:Mine Scorpion
15	共和軍団兵戦鎌+1	28	480	0.058	戦 暗 獣	MP+4 STR+2 VIT−1	[合]彫金見習
	共和軍団兵戦鎌+2	29	465	0.062	戦 暗 獣	MP+6 STR+2 VIT−1	[合]彫金見習HQ
18	サイズ	38	528	0.072	暗	−	[合]鍛冶下級職人(木工素人)
	ルセントサイズ	38	528	0.072	暗	エンチャント:隔475<50回 30分 30秒>	[合]鍛冶下級職人
	サイズ+1	39	513	0.076	暗	−	[合]鍛冶下級職人HQ(木工素人)
20	ブラトーンザグナル	34	470	0.072	戦 暗 獣	−	[BF]恐怖の狙撃手、甲殻小隊
	ザグナル	35	480	0.073	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶徒弟(木工素人)
	ザグナル+1	36	470	0.077	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶徒弟HQ(木工素人)
	クルエルサイズⓇ	40	513	0.078	暗	INT+2 MND−2 耐光−2 耐闇+2 追加効果:回避率ダウン	[敵]外ホルトト遺跡: Doppelganger Dio
24	ウェブカッターⓇⒺ	40	480	0.083	戦 暗 獣	レジストスロウ効果アップ 対ヴァーミン追加効果:スタン	[敵]コロロカの洞門: Falcatus Aranei
27	フロストリーパー	42	480	0.088	戦 暗 獣	耐氷+6 追加効果:氷ダメージ	[敵]ラングモント峠:Cave Scorpion
30	傭兵隊長の大鎌	51	528	0.097	暗	−	[交]ウィンダスランク3
34	傭兵隊長大鎌+1	52	513	0.101	暗	他国支配地域:MP+10	[合]鍛冶皆伝
	傭兵隊長大鎌+2	53	498	0.106	暗	他国支配地域:MP+12	[合]鍛冶皆伝HQ
37	ハーベスター	53	480	0.110	戦 暗 獣	対プラントイド追加効果:ヘヴィ	[敵]ラングモント峠:Giant Scorpion
40	ミスリルサイズ	64	528	0.121	暗	−	[合]鍛冶名取(木工見習)
	ミューティレーターⓇ	62	502	0.124	暗	命中+3	[BF]光る眼、生ける屍
	ミスリルサイズ+1	65	513	0.127	暗	−	[合]鍛冶名取HQ(木工見習)
42	ミスリルザグナル	58	480	0.121	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶印可(木工見習)
	ミスリルザグナル+1	59	466	0.127	戦 暗 獣	−	[合]鍛冶印可HQ(木工見習)
43	レイヴンサイズⓇⒺ	68	528	0.129	暗	STR+2 INT+2	[AF]AFクエスト1:暗黒騎士
46	ジェットシックル	67	501	0.134	戦 黒 暗 獣	エンチャント:TP+10<100回 10分 30秒>	[合]骨細工名取
	マンデブラシックル	67	501	0.134	戦 黒 暗 獣	−	[合]骨細工名取(木工下級職人／鍛冶名取)
	アントリオシックル	68	490	0.139	戦 黒 暗 獣	−	[合]骨細工名取HQ (木工下級職人／鍛冶名取)

両手鎌のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
47	ファルカストラ	66	466	0.142	戦 暗 獣	DEX+4 AGI−4	[宝]エルディーム古墳(Treasure Chest)
49	バーバリアンサイズ	76	528	0.144	暗	命中−5 攻+25	[敵]ズヴァール城外郭:Duke Haborym
53	ボーンサイズ	78	502	0.155	暗	−	[合]骨細工目録(木工見習)
53	**ボーンサイズ+1**	79	489	0.162	暗	−	[合]骨細工目録HQ(木工見習)
55	デモンスライサー	74	480	0.154	戦 暗 獣	耐闇+12 追加効果:闇ダメージ	[敵]ズヴァール城外郭:Grand Duke Batym
57	アイボリシックル	80	501	0.160	戦 黒 暗 獣	INT+1 10HPをMPに変換	[合]骨細工印可(木工下級職人/彫金目録)
57	**アイボリシックル+1**	81	490	0.165	戦 黒 暗 獣	INT+2 15HPをMPに変換	[合]骨細工印可HQ(木工下級職人/彫金目録)
58	ヴァサーゴサイズⓇ	84	528	0.159	暗	HP−5% 命中+5	[BF]鉄甲突撃隊、蒼の血族
62	ア・ルートランスⓇⒺ	76	480	0.158	戦 暗 獣	対ビースト追加効果:闇ダメージ	[敵]オンゾゾの迷路:Hellion
65	ダークサイズ	89	528	0.169	暗	−	[合]鍛冶高弟(木工見習)
65	**ダークサイズ+1**	90	513	0.175	暗	−	[合]鍛冶高弟HQ(木工見習)
67	アセンションⓇⒺ	79	480	0.165	戦 暗 獣	耐火+8 耐光+8 対アンデッド追加効果:火ダメージ	[敵]イフリートの釜:Tarasque
69	ブラックジャック	90	501	0.180	戦 黒 暗 獣	MP+20 INT+4 暗黒魔法スキル+5	[敵]アラパゴ暗礁域:Bloody Bones
69	フォシューズⓇ	87	480	0.181	戦 暗 獣	被物理ダメージ−5% コンビネーション: 回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	[敵]オズトロヤ城〔S〕: Marquis Forneus
69	ベンデッタⓇ	97	528	0.184	暗	ビーストキラー効果アップ コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	[敵]ラヴォール村〔S〕:Rugaroo
70	伍子胥の戈	80	480	0.167	戦 暗 獣	対アンデッド:命中+7	[敵]ズヴァール城内郭:Count Bifrons
70	薙鎌	85	501	0.170	戦 黒 暗 獣	追加効果:MP吸収	[合]骨細工皆伝(彫金目録/鍛冶目録)
70	**薙鎌改**	86	490	0.176	戦 黒 暗 獣	追加効果:MP吸収	[合]骨細工皆伝HQ(彫金目録/鍛冶目録)
70	キングメーカーⓇ	85	480	0.177	戦 暗 獣	MP+20 CHR+5	[BF]紅蓮の翼、伝説のチャンピオン
70	ハヴォックサイズⓇ	91	513	0.177	暗	STR+2 VIT−2 INT+4 追加効果:MP吸収	[BF]動く島、真龍
70	ボランティアサイズⓇⒺ	97	528	0.184	暗	アサルト:D99 攻+6	[ア]蟲物駆除作戦:???ポールアーム
70	モリオネスシックルⓇ	95	501	0.190	暗	STR+3 コンビネーション:命中+ 暗黒効果アップ	[敵]ベドー〔S〕: Ba'Tho Mercifulheart
71	トライアルサイズⓇⒺ	82	480	0.171	戦 暗 獣	潜在能力:HP+20 耐雷+10 耐光+10	[ク]サンドリア:囚われの魂たち
71	ザリクルサイズⓇⒺ	91	528	0.172	暗	潜在能力:トリプルアタック効果アップ	[敵]アラパゴ暗礁域:Zareehkl the Jubiliant
71	先任黄金銃士戦鎌Ⓡ	83	480	0.173	戦 暗 獣	レジストパライズ効果アップ バストゥーク国民:命中+7	[交]バストゥークランク9
71	フォースザグナルⓇ	84	470	0.179	戦 暗 獣	命中+7 レジストパライズ効果アップ	[交]バストゥーク〔S〕:戦功水晶章
71	ストームザグナルⓇⒺ	87	480	0.181	戦 暗 獣	曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]イルルシ環礁
72	マイティザグナル	86	494	0.174	戦 暗 獣	INT+2 風曜日:D94 耐風+15	[他]ガリスン:ヴォルボー
72	マーシャルサイズ	92	528	0.174	暗	TPボーナス	[ク]ENM:幻の右
72	YサイズⓇⒺ	92	513	0.179	暗	HP−5% 命中+5	[ク]タブナジア:罪狩りたちの鎮魂歌
72	ガルーダシックルⓇⒺ	90	501	0.180	戦 黒 暗 獣	AGI+4 潜在能力:命中+13	[ク]その他:神在月
73	グレープディガーⓇⒺ	74	490	0.151	戦 黒 暗 獣	潜在能力:D87 クリティカルヒット+6%	[BF]猛鳥の食卓、恐鳥の歌、眠れる牡羊
73	ペルデュシックルⓇⒺ	88	501	0.176	戦 黒 暗 獣	潜在能力:D93	[交]アトルガン:特務曹長
73	オリハルコンサイズ	97	528	0.184	暗	命中+2 魔法命中率+2	[合]彫金師範(鍛冶目録/木工見習)
73	デスサイズ	97	528	0.184	暗	追加効果:HP吸収	[合]鍛冶師範(木工見習/錬金術目録)
73	ブリザードサイズ	97	528	0.184	暗	命中+2 魔法命中率+2 エンチャント:ブリザド<50回 10分 30秒>	[合]彫金師範
73	**デスサイズ+1**	98	513	0.191	暗	追加効果:HP吸収	[合]鍛冶師範HQ(木工見習/錬金術目録)
73	**トリトンサイズ**	98	513	0.191	暗	命中+3 魔法命中率+3	[合]彫金師範HQ(鍛冶目録/木工見習)
74	ホワイトジョーカーⓇⒺ	89	501	0.178	戦 黒 暗 獣	INT+4 魔法攻撃力アップ+8	[敵]アラパゴ暗礁域:Velionis
74	エンフォーサーⓇ	95	528	0.180	暗	STR+3 DEX+3 回避−6 追加効果:MP吸収	[敵]カダーバの浮沼:Tyger
74	トレデキムサイズ	95	528	0.180	暗	−	[敵]ウルガラン山脈:Bonnacon
74	朱雀戈ⓇⒺ	88	480	0.183	戦 暗 獣	耐火+10 命中+5 バードキラー効果アップ 追加効果:火ダメージ	[敵]ル・オンの庭:Suzaku
75	レリックサイズⓇⒺ	1	999	0.001	暗	−	[他]デュナミス−バストゥーク
75	メメントモリサイズⓇⒺ	1	528	0.002	暗	デュナミス:D82 隔528 耐氷+7	[他]レリックサイズを強化
75	バハムートザグナルⓇⒺ	24	480	0.050	戦 暗 獣	時々2−3回攻撃	[BF]帝龍降臨
75	デュナミスサイズⓇⒺ	82	528	0.155	暗	デュナミス:D85 隔528 耐氷+9	[他]メメントモリサイズを強化
75	デスシックルⓇⒺ	90	528	0.170	暗	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
75	リベレーターⓇⒺ	93	528	0.176	暗	魔法命中率+20 アブゾ性能アップ インサージェンシー アフターマス:命中+/攻+/時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
75	スケアクロウサイズⓇⒺ	86	480	0.179	戦 暗 獣	ダブルアタック+1% 対バード追加効果:バインド	[敵]ル・オンの庭:Despot
75	ベグ・ド・フォコンⓇⒺ	103	528	0.195	暗	デュナミス:カタストロフィ	[他]デュミナスサイズを強化
75	アポカリプスⓇⒺ	103	513	0.201	暗	命中+20 カタストロフィ 追加効果:暗闇	[他]ベグ・ド・フォコンを強化

両手槍

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	ピッチフォークⓇⒺ	1	396	0.003	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	−	[他]公式イベント
1	ピッチフォーク+1ⓇⒺ	2	369	0.005	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	コスチューム:移動速度アップ	[他]公式イベント
1	ハーブーン	8	396	0.020	戦 ナ 侍 竜	−	[合]木工素人(骨細工素人)
1	**ハーブーン+1**	9	385	0.023	戦 ナ 侍 竜	−	[合]木工素人HQ(骨細工素人)
4	オベリスク	13	396	0.033	戦 ナ 侍 竜	STR+1 INT−1 MND−1	[敵]ゲルスバ野営陣: Thousandarm Deshglesh
7	ギムレットスピア	16	396	0.040	戦 ナ 侍 竜	エンチャント:攻+3<50回 30分 30秒>	[合]木工徒弟
7	ブロンズスピア	16	396	0.040	戦 ナ 侍 竜	−	[合]木工見習(鍛冶素人)
7	**ブロンズスピア+1**	17	385	0.044	戦 ナ 侍 竜	−	[合]木工見習HQ(鍛冶素人)
14	スパークスピア	25	396	0.063	戦 ナ 侍 竜	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金下級職人
14	ブラススピア	25	396	0.063	戦 ナ 侍 竜	−	[合]木工徒弟(彫金素人)
14	**スパークスピア+1**	26	385	0.068	戦 ナ 侍 竜	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金下級職人HQ
14	**ブラススピア+1**	26	385	0.068	戦 ナ 侍 竜	−	[合]木工徒弟HQ(彫金素人)
18	王国槍兵制式槍	28	396	0.071	戦 ナ 侍 竜	−	[交]サンドリアランク2

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
20	ブラトーンランス	37	492	0.075	竜	—	[BF]闇夜の舞姫
	クルエルスピア(R)	29	385	0.075	戦 ナ 侍 竜	INT+2 MND−2 耐光−2 耐闇+2 追加効果:回避率ダウン	[敵]外ホルトト遺跡: Doppelganger Gog
	フュスキーナ	31	396	0.078	戦 ナ 侍 竜	追加効果:雷ダメージ	[他]海賊の海図
23	王国槍兵槍+1	29	385	0.075	戦 ナ 侍 竜	攻+3	[合]木工徒弟
	王国槍兵槍+2	30	374	0.080	戦 ナ 侍 竜	攻+5	[合]木工徒弟HQ
24	スピア	34	396	0.086	戦 ナ 侍 竜	—	[合]木工下級職人(鍛冶素人)
	スピア+1	35	385	0.091	戦 ナ 侍 竜	—	[合]木工下級職人HQ(鍛冶素人)
28	ミリタリースピア	36	374	0.096	戦 ナ 侍 竜	STR+1	[他]ガリスン:ザルクヘイムなど(Lv30制限)
30	王国従騎士制式槍斧	37	396	0.093	戦 ナ 侍 竜	—	[交]サンドリアランク3
32	リザードピアッサー	36	365	0.099	戦 ナ 侍 竜	対リザード追加効果:氷ダメージ	[敵]ダボイ:Steelbiter Gudrud
34	王国従騎士槍斧+1	38	385	0.099	戦 ナ 侍 竜	他国支配地域:命中+3	[合]木工名取
	王国従騎士槍斧+2	39	374	0.104	戦 ナ 侍 竜	他国支配地域:命中+4	[合]木工名取HQ
	スパークランス	51	492	0.104	竜	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金名取
	ランス	51	492	0.104	竜	—	[合]木工名取(鍛冶下級職人)
	ルセントランス	51	492	0.104	竜	エンチャント:隔442<50回 30分 30秒>	[合]鍛冶名取
	スパークランス+1	52	478	0.109	竜	バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金名取HQ
	ランス+1	52	478	0.109	竜	—	[合]木工名取HQ(鍛冶下級職人)
36	ハルバード	42	396	0.106	戦 ナ 侍 竜	—	[合]木工名取(鍛冶見習)
	ハルバード+1	43	385	0.112	戦 ナ 侍 竜	—	[合]木工名取HQ(鍛冶見習)
38	オベリスクランス	57	492	0.116	ナ 竜	STR+2 INT−1 MND−1	[合]木工皆伝
	ブローチランス	57	492	0.116	ナ 竜	STR+2 INT−1 MND−1 エンチャント: TP+10<100回 10分 30秒>	[合]木工皆伝
	オベリスクランス+1	58	478	0.121	ナ 竜	STR+3 INT−1 MND−1	[合]木工皆伝HQ
40	ピアワードランス(R)	60	478	0.126	竜	AGI+2	[BF]光る眼、生ける屍
41	オークピアッサー	48	396	0.121	戦 ナ 侍 竜	HP+7 CHR+4 対オーク追加効果:光ダメージ	[敵]ズヴァール城外郭:Stygian Demon
42	ペレグリン(R)(E)	61	492	0.124	竜	DEX+1 VIT+1	[AF]AFクエスト1:竜騎士
45	トライデント	51	396	0.129	戦 ナ 侍 竜	追加効果:雷ダメージ	[ク]ハラキリ(シルバーシャーク)
47	ヘヴィハルバード	56	419	0.134	戦 ナ 侍 竜	回避−3	[敵]グスゲン鉱山:Juggler Hecatomb
48	ミスリルランス	69	492	0.140	竜	—	[合]木工目録(鍛冶名取)
	ミスリルランス+1	70	478	0.146	竜	—	[合]木工目録HQ(鍛冶名取)
49	ウィンドスピア(R)	56	385	0.145	戦 ナ 侍 竜	耐風+4 追加効果:風ダメージ	[敵]ガルレージュ要塞:Skewer Sam
50	王立騎士団制式騎槍	56	396	0.141	戦 ナ 侍 竜	—	[交]サンドリアランク5
52	鎌槍	58	396	0.146	侍	—	[合]木工目録(鍛冶名取)
	王立騎士団騎槍+1	57	384	0.148	戦 ナ 侍 竜	他国支配地域:攻+8	[合]木工名取
	鎌槍改	59	385	0.153	侍	—	[合]木工目録HQ(鍛冶名取)
	王立騎士団騎槍+2	58	372	0.156	戦 ナ 侍 竜	他国支配地域:攻+9	[合]木工目HQ(鍛冶名取)
53	五月雨槍	59	396	0.149	戦 ナ 侍 竜	水属性天候:命中+10	[敵]海蛇の岩窟:Mouu the Waverider
	サンダークラウド	59	396	0.149	戦 ナ 侍 竜	DEX+3 耐氷+11 耐土−11 耐雷+11 追加効果:雷ダメージ	[敵]ベヒーモスの縄張り:Behemoth
	サクレッドランス	74	492	0.150	竜	追加効果:光ダメージ エンチャント:エンライト<30回 5分 30秒>	[合]錬金術皆伝
	ホーリーランス	74	492	0.150	竜	追加効果:光ダメージ	[合]錬金術皆伝
	ホーリーランス+1	75	478	0.157	竜	追加効果:光ダメージ	[合]錬金術皆伝HQ
55	スパークフォーク	61	396	0.154	戦 ナ 侍 竜	DEX+2 バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金目録
	バトルフォーク	61	396	0.154	戦 ナ 侍 竜	DEX+2 追加効果:雷ダメージ	[合]木工皆伝
	スパークフォーク+1	62	385	0.161	戦 ナ 侍 竜	DEX+3 バッテリー装備時追加効果:雷ダメージ	[合]彫金目録HQ
	バトルフォーク+1	62	385	0.161	戦 ナ 侍 竜	DEX+3 追加効果:雷ダメージ	[合]木工皆伝HQ
56	カルマール(R)(E)	62	396	0.157	戦 ナ 侍 竜	AGI+2 MND+2	[敵]海蛇の岩窟:Pahh the Gullcaller
57	パルチザン	64	416	0.154	戦 ナ 侍 竜	—	[合]木工印可(鍛冶下級職人)
	パルチザン+1	65	403	0.161	戦 ナ 侍 竜	—	[合]木工印可HQ(鍛冶下級職人)
58	ダークランス	78	507	0.154	竜	—	[合]木工高弟(鍛冶目録)
	ダークランス+1	79	492	0.161	竜	—	[合]木工高弟HQ(鍛冶目録)
59	エンヴィースピア(R)	67	435	0.154	戦 ナ 侍 竜	STR−1 DEX−1 VIT−1 AGI−1 INT−1 MND−1 CHR+7	[敵]エルディーム古墳:Skull of Envy
60	シュヴァルツランス(R)	82	551	0.149	竜	STR+2 VIT+4	[BF]蒼の血族
	クーゼ	72	480	0.150	戦 侍 竜	—	[合]木工高弟(鍛冶名取/彫金素人)
	ディスペルクーゼ	72	480	0.150	戦 侍 竜	エンチャント:ディスペル<50回 30秒 30秒>	[合]木工高弟
	クーゼ+1	73	461	0.158	戦 侍 竜	—	[合]木工高弟HQ(鍛冶名取/彫金素人)
	王国大騎士制式騎槍	80	492	0.163	竜	命中+7	[交]サンドリアランク7(2位以上)
	ダークメザラク	81	492	0.165	竜	追加効果:回避率ダウン	[合]木工皆伝(鍛冶/彫金)
	ダークメザラク+1	82	478	0.172	竜	追加効果:回避率ダウン	[合]木工皆伝HQ(鍛冶/彫金)
62	ヘヴィランス	80	492	0.163	竜	追加効果:ヘヴィ	[敵]リヴェーニュ岩塊群サイトB01:Imdugud
63	ブラッディランス	79	507	0.156	竜	追加効果:HP吸収	[合]錬金術皆伝
	カルネージランス	80	492	0.163	竜	追加効果:HP吸収	[合]錬金術皆伝HQ
65	ゴールデンスピア	66	396	0.167	戦 ナ 侍 竜	—	[合]彫金皆伝
	ゴールデンスピア+1	67	385	0.174	戦 ナ 侍 竜	—	[合]彫金皆伝HQ
66	サーメットランス	80	468	0.171	竜	命中+2	[合]木工皆伝(錬金術目録)
	サーメットランス+1	81	453	0.179	竜	命中+3	[合]木工皆伝HQ(錬金術目録)
67	ナーヴァル(R)(E)	83	492	0.169	竜	HP+15 回復魔法スキル+10 対アンデッド追加効果:水ダメージ	[敵]海蛇の岩窟: Zuug the Shoreleaper
68	ゲイボルグ(R)(E)	92	551	0.167	竜	HP+10 MP+10 耐水+7	[敵]イフリートの釜:Vouivre
	蜻蛉斬(R)(E)	72	396	0.182	侍 竜	AGI+3 敵対心+3 対ヴァーミン:クリティカルヒット+3%	[敵]ル・アビタウ神殿:Faust
69	バルーチャ	84	492	0.171	竜	VIT+3	[合]木工師範(鍛冶目録/彫金下級職人)
	バルーチャ+1	85	478	0.178	竜	VIT+4	[合]木工師範HQ(鍛冶目録/彫金下級職人)
	スカイストライダー(R)	93	492	0.189	竜	ジャンプ時TPボーナス コンビネーション: STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	[敵]ラヴォール村〔S〕: Draketrader Zlodgodd
70	ブークランス(R)(E)	84	492	0.171	竜	アサルト:D93 飛竜:HP+50	[ア]レクイエム作戦:???ポールアーム
	ルーンハルバード	68	396	0.172	戦 黒 ナ 吟 侍 竜 召 学	潜在能力:DEX+6 ダブルアタック+5%	[他]謎の装置にインフィニティコアを使用
	ブールドナス(R)	84	478	0.176	竜	—	[BF]飛竜の眷族

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

両手槍のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
70	シルトロンスピアⓇ	70	396	0.177	戦 ナ 侍 竜	STR+5 受け流しスキル+6	[BF]飛竜の眷族、伝説のチャンピオン
	偃月刀	85	480	0.177	戦 侍 竜	命中+2 ストアTP+1	[合]木工皆伝(鍛冶目録/彫金目録)
	コロッサルランス	88	492	0.179	竜	HP+25 STR+3 VIT+5	[敵]海蛇の岩窟:Ocean Sahagin
	偃月刀改	86	461	0.187	戦 侍 竜	命中+3 ストアTP+2	[合]木工皆伝HQ(鍛冶目録/彫金目録)
71	トライアルスピアⓇⒺ	68	396	0.172	戦 侍 竜	潜在能力:HP+20 耐水+10 耐闇+10	[ク]サンドリア:新・騎士団訓練要項
	オックスタン	70	396	0.177	戦 ナ 侍 竜	HP+10 DEX+2 VIT+2	[合]木工師範(鍛冶目録/彫金目録)
	オックスタン+1	71	385	0.184	戦 ナ 侍 竜	HP+11 DEX+3 VIT+3	[合]木工師範HQ(鍛冶目録/彫金目録)
	傭兵騎士団長騎槍Ⓡ	69	365	0.189	戦 ナ 侍 竜	レジストサイレス効果アップ サンドリア国民:防+10	[交]サンドリアランク9(1位限定)
	ラムランスⓇ	70	365	0.192	戦 ナ 侍 竜	HP+10 MP+10 レジストサイレス効果アップ 被ダメージ-10%	[交]サンドリア(S):戦功水晶章
	インペリアルネザⓇⒺ	92	478	0.192	竜	曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]マムージャ兵訓練所
72	権藤鎮教ⓇⒺ	72	480	0.150	戦 侍 竜	潜在能力:D85 クリティカルヒット+6%	[BF]眠れる牡羊、会議は踊る
	マーシャルランス	84	492	0.171	竜	TPボーナス	[ク]ENM:昏亡びて
	ZトライデントⓇⒺ	87	507	0.172	竜	潜在能力:STR+12	[ク]タブナジア:罪狩りたちの鎮魂歌
	巴ⓇⒺ	86	480	0.179	侍 竜	命中+5 攻+5 受け流しスキル+10 モクシャ+5	[敵]アルザダール海底遺跡群:Armed Geard
	ドライツァックⓇ	87	477	0.182	竜	STR+4 DEX+1 追加効果:攻撃力ダウン	[BF]戦慄の角、真龍
	リバイアサンクーゼⓇⒺ	89	480	0.185	戦 侍 竜	MND+8 攻+8 潜在能力:水ダメージ	[ク]その他:神在月
	クレティネⓇⒺ	91	480	0.190	竜	HP+15 MP+15 VIT+5 MND+5 クリティカルヒット+3%	[敵]バフラウ段丘:Dea
73	ラヴハルバードⓇⒺ	60	396	0.152	侍 竜	DEX+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃	[敵]アル・タユ:Jailer of Love
	岩融Ⓡ	66	396	0.167	侍 竜	潜在能力:D71	[ク]ENM:巨人の貝塚、トーテンタンツ
	飛竜の槍	68	396	0.172	侍 竜	VIT+4 AGI+4	[合]木工師範(鍛冶名取)
	マイティランス	87	507	0.172	竜	VIT+2 火曜日:D99 耐火+15	[他]ガリスン:ヴォルボー
	飛竜の槍改	69	385	0.179	侍 竜	VIT+5 AGI+5	[合]木工師範HQ(鍛冶名取)
74	アイスランス	89	492	0.181	竜	追加効果:氷ダメージ	[合]錬金術師範
	アイスランス+1	90	478	0.188	竜	追加効果:氷ダメージ	[合]錬金術師範HQ
	アキレウススピアⓇⒺ	69	346	0.199	竜	命中+4	[敵]ハルブーン:Dextrose
75	レリックランスⓇⒺ	1	999	0.001	竜	-	[他]デュナミスーサンドリア
	ホッツパーランスⓇⒺ	1	507	0.002	竜	デュナミス:D82 隔507 耐土+7	[他]レリックランスを強化
	デュナミスランスⓇⒺ	82	507	0.162	竜	デュナミス:D84 隔507 耐土+9	[他]ホッツパーランスを強化
	グローランスⓇⒺ	90	492	0.183	竜	-	[ア]ナイズル島100層のHNM
	トーナメントランス	91	492	0.185	竜	ストアTP+3	[BF]皇国軍・黒の書:ブークの幻影
	竜の髭ⓇⒺ	91	492	0.185	竜	ジャンプ性能アップ 雲蒸竜変 アフターマス(飛竜含む):命中+/攻+/時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	オリハルコンランス	92	492	0.187	竜	命中+2 飛命+2	[合]木工師範(鍛冶目録/彫金目録)
	ポンデラスランス	92	492	0.187	竜	命中+2 飛命+2 エンチャント:ストーン<50回 10分 30秒>	[合]彫金師範
	メザラク	93	492	0.189	竜	STR+2 VIT+2 追加効果:回避率ダウン	[合]木工師範(鍛冶目録/彫金目録)
	サラソクラット	94	492	0.191	竜	HP+10 DEX+2 VIT+2 レジストウィルス効果アップ 追加効果:回避率ダウン	[合]木工師範(鍛冶目録/彫金目録)
	バルキリーフォークⓇⒺ	95	492	0.193	竜	ダブルアタック+3% ストアTP+3	[エ]ヴァルグリンド:Odin
	トリトンランス	93	478	0.195	竜	命中+3 飛命+3	[合]木工師範HQ(鍛冶目録/彫金目録)
	メザラク+1	94	478	0.197	竜	STR+3 VIT+3 追加効果:回避率ダウン	[合]木工師範HQ(鍛冶目録/彫金目録)
	ゲイアサイルⓇⒺ	100	507	0.197	竜	デュナミス:ゲイルスコグル	[他]デュミナスランスを強化
	サラソクラット+1	95	478	0.199	竜	HP+12 DEX+3 VIT+3 レジストウィルス効果アップ 追加効果:回避率ダウン	[合]木工師範HQ(鍛冶目録/彫金目録)
	グングニルⓇⒺ	100	492	0.203	竜	命中+20 ゲイルスコグル 追加効果:防御力ダウン	[他]ゲイアサイルを強化

片手刀

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	苦無	4	190	0.021	忍	-	[合]鍛冶徒弟
	苦無改	5	185	0.027	忍	-	[合]鍛冶徒弟HQ
7	脇指	8	227	0.035	忍	-	[合]鍛冶下級職人(木工見習/革細工素人)
	脇指改	9	222	0.041	忍	-	[合]鍛冶下級職人HQ(木工見習/革細工素人)
13	強風	11	227	0.048	忍	ウィンドファン装備時追加効果:風ダメージ	[合]鍛冶目録
	忍刀	11	227	0.048	忍	-	[合]鍛冶名取(木工見習/革細工素人)
	強風改	12	222	0.054	忍	ウィンドファン装備時追加効果:風ダメージ	[合]鍛冶目録HQ
	忍刀改	12	222	0.054	忍	-	[合]鍛冶名取HQ(木工見習/革細工素人)
15	月山ⓇⒺ	12	227	0.053	忍	AGI+1	[敵]ダングルフの涸れ谷:Chocoboleech
16	静刀	11	232	0.047	忍	追加効果:静寂 エンチャント:エンサイレス<15回 10分 30秒>	[合]錬金術徒弟
	黙刀	11	232	0.047	忍	追加効果:静寂	[合]錬金術徒弟
	黙刀改	12	227	0.053	忍	追加効果:静寂	[合]錬金術徒弟HQ
19	雀	11	190	0.058	忍	-	[店]ノーグ(天晶堂Jirokichi)
20	雁行	12	227	0.053	忍	-	[BF]闇夜の舞姫
24	雲雀	13	190	0.068	忍	-	[合]鍛冶名取
	雲雀改	14	185	0.076	忍	-	[合]鍛冶名取HQ
26	附子刀	16	232	0.069	忍	追加効果:毒	[合]錬金術下級職人
	附子刀改	17	227	0.075	忍	追加効果:毒	[合]錬金術下級職人HQ
28	梟	15	190	0.079	忍	STR+1 AGI+1	[ク]バストゥーク:あの日の約束
30	にっかり青江Ⓡ	19	232	0.082	忍	詠唱中断率25%ダウン	[敵]ギルド桟橋:Orctrap
32	小太刀	19	227	0.084	忍	-	[合]鍛冶目録(木工素人/革細工素人)
	烈風	19	227	0.084	忍	ウィンドファン装備時追加効果:風ダメージ	[合]鍛冶印可
	小太刀改	20	222	0.090	忍	-	[合]鍛冶目録HQ(木工素人/革細工素人)
	烈風改	20	222	0.090	忍	ウィンドファン装備時追加効果:風ダメージ	[合]鍛冶印可HQ
38	二王清綱ⓇⒺ	19	227	0.084	忍	ダブルアタック+1%	[敵]フォミュナ水道:Tres Duendes

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
39	御歯黒Ⓡ	20	195	0.103	忍	STR+1 DEX+1	[BF]上様御一行、生ける屍
40	安寿ⓇⒺ	21	216	0.097	忍	STR−1 DEX+2	[AF]AFクエスト1：忍者
	厨子王ⓇⒺ	23	238	0.097	忍	STR+2 DEX−1	[AF]AFクエスト1：忍者
41	墨刀	23	232	0.099	忍	追加効果：暗闇	[合]錬金術名取
	墨刀改	24	227	0.106	忍	追加効果：暗闇	[合]錬金術名取HQ
43	桜吹雪	24	227	0.106	忍	−	[合]鍛冶印可(木工見習／錬金術目録)
	花吹雪	24	227	0.106	忍	エンチャント：TP+10<100回 10分 30秒>	[合]鍛冶印可
	桜吹雪改	25	222	0.113	忍	−	[合]鍛冶印可HQ(木工見習／錬金術目録)
46	熱刀	25	232	0.108	忍	追加効果：防御力ダウン エンチャント：追加効果：防御力ダウン<15回 10分 30秒>	[合]錬金術目録
	溶刀	25	232	0.108	忍	追加効果：防御力ダウン	[合]錬金術目録
	溶刀改	26	227	0.115	忍	追加効果：防御力ダウン	[合]錬金術目録HQ
47	飛燕	21	190	0.111	忍	−	[合]鍛冶印可
	飛燕改	22	185	0.119	忍	−	[合]鍛冶印可HQ
48	釵	28	242	0.116	忍	受け流しスキル+3	[合]鍛冶印可(革細工徒弟)
	釵改	29	234	0.124	忍	受け流しスキル+5	[合]鍛冶印可HQ(革細工徒弟)
50	影法師	24	190	0.126	忍	追加効果：バインド	[BF]刻一刻
	仏法僧Ⓡ	25	190	0.132	忍	STR+2 DEX+2 AGI+2	[ク]ENM：アトランテスの愛鳥
52	鎬	28	227	0.123	忍	DEX+3	[敵]ロ・メーヴ：Nightmare Vase
54	血風	26	227	0.115	忍	ウィンドファン装備時追加効果：風ダメージ	[合]鍛冶高弟
	無血	26	227	0.115	忍	追加効果：HP吸収	[合]鍛冶高弟
	血風改	27	222	0.122	忍	ウィンドファン装備時追加効果：風ダメージ	[合]鍛冶高弟HQ
	無血改	27	222	0.122	忍	追加効果：HP吸収	[合]鍛冶高弟HQ
55	不如帰ⓇⒺ	24	185	0.130	忍	命中+3 潜在能力：受け流しスキル+5	[敵]ウガレピ寺院：Beryl-footed Molberry
57	包丁Ⓡ	30	227	0.132	忍	調理スキル+3	[敵]ウガレピ寺院：Sozu Sarberry
60	西蓮Ⓡ	31	238	0.130	忍	STR+3 闇曜日：STR+7 敵対心+1	[BF]蒼の血族
61	兜割	30	227	0.132	忍	−	[合]鍛冶高弟(木工見習／革細工下級職人)
	兜割改	31	222	0.140	忍	−	[合]鍛冶高弟HQ(木工見習／革細工下級職人)
62	小狐丸Ⓡ	34	227	0.150	忍	対ヴァーミン追加効果：HP吸収	[敵]カルゴナルゴ城砦(S)：kirtimukha
64	啄木鳥ⓇⒺ	26	185	0.141	忍	対プラントイド：クリティカルヒット+5%	[敵]怨念洞：Celeste-eyed Tozberry
66	虎狼痢刀	33	232	0.142	忍	追加効果：毒	[合]錬金術高弟
	虎狼痢刀改	35	227	0.154	忍	追加効果：毒	[合]錬金術高弟HQ
67	今剣Ⓡ	35	227	0.154	忍	敵対心+2	[BF]應龍来来
68	天邪鬼ⓇⒺ	29	221	0.131	忍	命中−1	[敵]怨念洞：Ogama
69	薬研藤四郎Ⓡ	34	222	0.153	忍	忍術ダメージアップ コンビネーション：回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	[敵]オズトロヤ城(S)：Vee Ladu the Titterer
	おそらくⓇ	37	227	0.163	忍	防+10 コンビネーション：HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	[敵]ベドー(S)：Va'Gho Bloodbasked
70	鴉揚羽ⓇⒺ	29	190	0.153	忍	アサルト：D33 モクシャ+1	[ア]土筆作戦：???ダガー
	龍門ⓇⒺ	38	227	0.167	忍	潜在能力：攻撃力アップ	[敵]マムーク：Hundredfaced Hapool Ja
	不動	39	227	0.172	忍	クリティカルヒット+3%	[敵]怨念洞：Tonberry Decapitator
71	試練の小太刀ⓇⒺ	33	227	0.145	忍	潜在能力：HP+20 耐火+10 耐光+10	[ク]ノーグ：武技相伝
	隼	28	190	0.147	忍	モクシャ+1	[合]鍛冶皆伝(彫金目録)
	雲生Ⓡ	31	201	0.154	忍	STR+3 DEX+3 VIT−1 モクシャ+1	[BF]戦慄の角、真龍
	隼改	29	185	0.157	忍	モクシャ+2	[合]鍛冶皆伝HQ(彫金目録)
	小夜左文字ⓇⒺ	37	227	0.163	忍	曜日：属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]レベロス風穴
72	千手院力王ⓇⒺ	25	227	0.110	忍	潜在能力：D38 クリティカルヒット+6%	[BF]屍臭病予防、軍隊蟻の行軍
	軍鶏	33	232	0.142	忍	TPボーナス	[ク]ENM：白ウサギの後を
	雲次Ⓡ	32	201	0.159	忍	STR+2 DEX+4 AGI−1 モクシャ+1	[BF]飛竜の眷族、伝説のチャンピオン
	蝮刀	37	232	0.159	忍	追加効果：スタン	[合]錬金術師範
	秋水Ⓡ	37	227	0.163	忍	HP−20 DEX+3 命中+5 モクシャ+2	[敵]ワジャーム樹林：Tinnin
	蝮刀改	38	227	0.167	忍	追加効果：スタン	[合]錬金術師範HQ
73	鬼の庖丁ⓇⒺ	30	227	0.132	忍	HP+20 回避+4 敵対心+2	[敵]アラパゴ暗礁域：Nuhn
	ベルデュブレードⓇⒺ	27	190	0.142	忍	潜在能力：D32	[交]アトルガン：少尉
	十六夜	37	232	0.159	忍	攻+3	[合]鍛冶皆伝(彫金／木工)
	不知火ⓇⒺ	37	227	0.163	忍	回避+3 追加効果：光ダメージ	[敵]ル・アビタウ神殿：Mother Globe
	闘雀	37	227	0.163	忍	命中+2 魔法命中率+2 エンチャント：ストーン<50回 10分 30秒>	[ク]ENM：白ウサギの後を
	緋連雀	37	227	0.163	忍	命中+2 魔法命中率+2	[合]彫金師範(革細工名取／木工見習)
	十六夜改	38	227	0.167	忍	攻+5	[合]鍛冶皆伝HQ(彫金／木工)
	緋連雀改	38	222	0.171	忍	命中+3 魔法命中率+3	[合]彫金師範HQ(革細工名取／木工見習)
74	来國光	34	227	0.150	忍	クリティカルヒット+5% 火曜日：D41 耐火+15	[他]ガリスン：ヴォルボー
	鴻	39	242	0.161	忍	AGI+2 受け流しスキル+4	[敵]外洋航路：Northern Piranu
	鵲	39	242	0.161	忍	STR+2 受け流しスキル+1	[敵]外洋航路：Southern Piranu
75	遺品短刀ⓇⒺ	1	999	0.001	忍	−	[他]デュナミス−サンドリア
	木菟ⓇⒺ	1	227	0.004	忍	デュナミス：D33 隔227 耐闇+7	[他]遺品短刀を強化
	佐助の刀ⓇⒺ	33	227	0.145	忍	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	朧月ⓇⒺ	33	227	0.145	忍	デュナミス：D40 隔227 耐闇+9	[他]木菟を強化
	凪ⓇⒺ	37	227	0.163	忍	魔法命中率+10 敵対心+10 微塵がくれ性能アップ カムハブリ アフターマス：命中+／攻+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	吉光ⓇⒺ	42	227	0.185	忍	デュナミス：生者必滅	[他]朧月を強化
	鬼哭ⓇⒺ	42	210	0.200	忍	攻+20 生者必滅 追加効果：麻痺	[他]吉光を強化

両手刀

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	木刀ⓇⒺ	1	450	0.002	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	−	[他]公式イベント
	蒟木刀ⓇⒺ	1	280	0.004	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	−	[他]公式イベント

両手刀のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	竹刀(R)(E)	2	480	0.004	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	フェロー:STR+4 DEX+4	[他]公式イベント
	燻竹刀(R)(E)	1	228	0.004	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:邪気を吸収	[他]公式イベント
	燻竹刀改(R)(E)	2	222	0.009	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	フェロー:HP+10 MP+10	[他]公式イベント
	鉄刀木刀(R)(E)	5	450	0.011	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	–	[他]公式イベント
	無銘刀(R)(E)	12	420	0.029	侍	–	[他]侍ジョブ取得時に入手
8	太刀	21	450	0.047	侍	–	[合]鍛冶下級職人(木工素人/革細工素人)
	太刀改	22	437	0.050	侍	–	[合]鍛冶下級職人HQ(木工素人/革細工素人)
10	片山一文字(R)(E)	28	450	0.062	侍	STR+1 DEX+1	[敵]南グスタベルグ:Carnero
12	打刀	24	420	0.057	侍 忍	–	[合]鍛冶目録(木工見習/革細工素人)
	打刀改	25	407	0.061	侍 忍	–	[合]鍛冶目録HQ(木工見習/革細工素人)
16	野太刀	30	450	0.067	侍	–	[合]鍛冶名取(木工素人/革細工素人)
	野太刀改	31	437	0.071	侍	–	[合]鍛冶名取HQ(木工素人/革細工素人)
20	群狼丸	33	450	0.073	侍	–	[BF]闇夜の舞姫
23	大包平	38	450	0.084	侍	–	[店]ジュノ下層(天晶堂Akamafula)
26	兼定	36	420	0.086	侍 忍	–	[店]ジュノ下層(天晶堂Akamafula)
27	虎徹	40	450	0.089	侍	–	[店]バストゥーク港(天晶堂SiLver Owl)
34	紅焔	47	463	0.102	侍	追加効果:火ダメージ エンチャント:エンファイア<30回 5分 30秒>	[合]錬金術印可
	焔	47	463	0.102	侍	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術目録
	焔改	48	450	0.107	侍	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術目録HQ
36	阿修羅	45	420	0.107	侍 忍	–	[合]彫金高弟
	阿修羅改	46	407	0.113	侍 忍	–	[合]彫金高弟HQ
37	剣太刀	51	428	0.119	侍	エンチャント:TP+10<100回 10分 30秒>	[合]彫金印可
	細太刀	51	428	0.119	侍	–	[合]彫金印可(革細工下級職人/錬金術目録)
	細太刀改	52	414	0.126	侍	–	[合]彫金印可HQ(革細工下級職人/錬金術目録)
40	景秀(R)	54	420	0.129	侍	VIT+2	[BF]上様御一行、生ける屍
42	孫六兼元(R)(E)	56	450	0.124	侍	STR+1 AGI+1	[AF]AFクエスト1:侍
44	三日月	58	450	0.129	侍	–	[合]鍛冶高弟(木工素人/革細工素人)
	三日月改	59	437	0.135	侍	–	[合]鍛冶高弟HQ(木工素人/革細工素人)
48	大伝多	63	450	0.140	侍	–	[BF]刻一刻
50	ソボロ助広(R)(E)	40	450	0.089	侍	時々2–3回攻撃	[敵]リヴェーヌ岩塊群サイトB01:Unstable Cluster
	小龍景光(R)	67	450	0.149	侍	STR+1 命中+2	[ク]ENM:甲鉄竜、アトランテスの愛鳥
51	菊一文字	66	450	0.147	侍	–	[店]ノーグ(天晶堂Jirokichi)
54	陣太刀	69	450	0.153	侍	–	[合]鍛冶目録(木工素人/革細工徒弟)
	陣太刀改	70	437	0.160	侍	–	[合]鍛冶目録HQ(木工素人/革細工徒弟)
55	同田貫	65	420	0.155	侍 忍	追加効果:回避率ダウン	[ク]ラバオ:砂漠の旅の必需品
56	雷切(R)	69	437	0.158	侍	命中+3 移動速度ダウン 雷属性天候:攻+10	[敵]クフィム島:Dosetsu Tree
57	天座(R)	71	450	0.158	侍	潜在能力:ストアTP+10	[敵]バタリア丘陵(S):La Velue
59	大般若	72	450	0.160	侍	STR+3	[敵]聖地ジ・タ:Keeper of Halidom
60	面影(R)	66	420	0.157	侍	DEX+4 ストアTP+2	[BF]蒼の血族
	黄金銃士制式打刀	66	399	0.165	侍 忍	命中+4 攻+4 追加効果:土ダメージ	[交]バストゥークランク7(2位以上)
61	斬馬刀	73	464	0.157	侍	–	[合]鍛冶皆伝(木工素人/革細工下級職人)
	斬馬刀改	74	450	0.164	侍	–	[合]鍛冶皆伝HQ(木工素人/革細工下級職人)
63	兼定改	68	420	0.162	侍 忍	–	[合]鍛冶皆伝(木工見習)
	真兼定	69	407	0.170	侍 忍	–	[合]鍛冶皆伝HQ(木工見習)
65	鬼切り	74	450	0.164	侍	対デーモン:クリティカルヒット+5%	[敵]トライマライ水路:Oni Carcass
66	祐定(R)(E)	69	399	0.173	侍 忍	攻+7 ダブルアタック+1%	[敵]ボストーニュ監獄:Shii
67	飾太刀	76	450	0.169	侍	CHR+2	[合]彫金皆伝(木工目録/鍛冶名取)
	滅式丸	76	450	0.169	侍	CHR+2 エンチャント:アルカナキラー<30回 10分 30秒>	[合]彫金皆伝(木工目録/鍛冶名取)
	飾太刀改	77	437	0.176	侍	CHR+3	[合]彫金皆伝HQ(木工目録/鍛冶名取)
69	百足丸(R)	74	420	0.176	侍 忍	モクシャ+2 コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	[敵]オズトロヤ城(S):Loo Kutto the Pensive
	波游(R)	80	450	0.178	侍	敵対心+5 コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	[敵]ラヴォール村(S):All-seeing Onyx Eye
70	骨喰(R)	68	420	0.162	侍 忍	–	[BF]紅蓮の翼、伝説のチャンピオン
	村雨	72	420	0.171	侍 忍	HP−5% 耐火+15 追加効果:水ダメージ	[敵]イフリートの釜:Ash Dragon
	瓶割(R)(E)	79	450	0.176	侍	命中+5 対アルカナ:クリティカルヒット+7%	[敵]グスタフの洞門:Amikiri
	蜘蛛切丸(R)(E)	80	450	0.178	侍	残心効果アップ クリティカルヒット+5% 対ヴァーミン:クリティカルヒット+8%	[ア]ワモーラファーム襲撃作戦:???ソード
	江雪左文字(R)(E)	76	420	0.181	侍 忍	アサルト:D79 ストアTP+2	[ア]海猫護送作戦:???ソード
71	試練の太刀(R)(E)	76	450	0.169	侍	潜在能力:HP+20 耐氷+10 耐闇+10	[ク]ノーグ:内に眠る力
	白刀	72	420	0.171	侍 忍	STR+2 INT+2	[合]彫金師範(鍛冶目録/木工目録)
	白刀改	73	407	0.179	侍 忍	STR+3 INT+3	[合]彫金師範HQ(鍛冶目録/木工目録)
	蛍丸(R)(E)	78	420	0.186	侍 忍	曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]ペリキア
72	道芝の露(R)(E)	65	420	0.155	侍 忍	潜在能力:D78 クリティカルヒット+6%	[BF]屍臭病予防、猛鳥の食卓
	破軍	75	450	0.167	侍	TPボーナス	[ク]ENM:猛進転進
	虎徹改	78	450	0.173	侍	–	[合]鍛冶皆伝(木工見習)
	神息(R)	80	450	0.178	侍	STR+5 AGI+1 INT−1 追加効果:TP吸収	[BF]戦慄の角、真龍
	真虎徹	79	436	0.181	侍	–	[合]鍛冶皆伝HQ(木工見習)
	七枝刀(R)	77	420	0.183	侍	STR+7 DEX+7 残心効果アップ	不明
73	波切丸	60	420	0.143	侍 忍	追加効果:TP吸収	[敵]マムーク:Zizzy Zillah
	鬼丸(R)	77	450	0.171	侍	潜在能力:D83	[ク]ENM:風と共に、トーテンタンツ
	抜丸	77	450	0.171	侍	STR+2 火曜日:D87 耐火+15	[他]ガリスン:ヴォルボー
	火光	80	450	0.178	侍	HP+10 DEX+2 VIT+2 耐火+8 エンチャント:ファイア<50回 10分 30秒>	[合]鍛冶師範
	武太刀	80	450	0.178	侍	HP+10 DEX+2 VIT+2 耐火+8	[合]鍛冶師範(木工目録/革細工名取)
	牛切丸(R)(E)	82	450	0.182	侍	HP+15 STR+2 敵対心+2対ビースト:命中+7	[敵]ヴェ・ルガノン宮殿:Zipacna
	武太刀改	81	437	0.185	侍	HP+11 DEX+3 VIT+3 耐火+9	[合]鍛冶師範HQ(木工目録/革細工名取)
	八丁念仏団子刺し(R)(E)	70	378	0.185	侍	命中+4	[敵]ゼオルム火山:Anantaboga

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
74	遺刀ⓊⒺ	1	999	0.001	侍		[他]デュナミス－バストゥーク
75	疾風丸ⓇⒺ	1	450	0.002	侍	－	[他]遺刀を強化
	朧丸ⓇⒺ	76	450	0.169	侍	デュナミス:D76 隔450 耐風+7	[他]疾風丸を強化
	風切りの刃ⓇⒺ	76	450	0.169	侍	デュナミス:D79 隔450 耐風+9	[ア]ナイズル島100層のHNM
	八八王Ⓡ	82	480	0.171	侍	－	[敵]ゼオルム火山:Sarameya
	布都御魂Ⓡ	84	480	0.175	侍	命中−6 攻+12 ストアTP+2	[交]Yurim:強欲の宿罪
	小鴉丸ⓇⒺ	81	450	0.180	侍	DEX+8 ストアTP+8 潜在能力:STR+8 心眼効果アップ 十之太刀・乱鴉	[他]バルラーンの秘宝
	十握剣ⓇⒺ	88	450	0.196	侍	アフターマス:命中+／攻+／時々2回攻撃	[他]朧丸を強化
	天の村雲ⓇⒺ	88	437	0.201	侍	デュナミス:零之太刀・回天 命中+20 零之太刀・回天	[他]十握剣を強化

片手棍

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	トレイニーハンマーⓇⒺ	1	324	0.003	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:鍛冶スキル+1	[ク]バストゥーク(S):鍛冶の響き
	ノマドモグロッドⓇⒺ	1	288	0.003	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:パーティメンバーにプレゼント <50回 20時間 30秒>	[他]公式イベント
	モグロッドⓇⒺ	1	288	0.003	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:パーティメンバーにプレゼント <1回 20時間 30秒>	[他]公式イベント
	胡鬼板ⓇⒺ	2	264	0.008	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	－	[他]公式イベント
	チャームステッキⓇⒺ	2	264	0.008	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:パーティメンバーにリレイズ <10回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
	ミラクルステッキⓇⒺ	2	264	0.008	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:パーティメンバーにリジェネ <10回 2時間 30秒>	[他]公式イベント
	オニオンロッド	3	288	0.010	白黒召学	－	[他]白魔道士の初期装備
	チャームステッキ+1ⓇⒺ	3	264	0.011	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:パーティメンバーにリレイズ <1回 120時間 30秒>	[他]公式イベント
	ミラクルステッキ+1ⓇⒺ	3	264	0.011	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:パーティメンバーにリジェネ <1回 120時間 30秒>	[他]公式イベント
	カドゥケウスⓇⒺ	3	216	0.014	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	錬金術スキル+1 対アルカナ追加効果:バインド	[ク]錬金術指定生産品
	チョコボワンドⒺ	3	216	0.014	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	チョコボ騎乗時間ボーナス	[他]公式イベント
	メープルワンド	3	216	0.014	白黒赤召青学	INT+1 MND+1	[合]木工素人
	アッシュクラブ	4	264	0.015	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	－	[合]木工素人
	メープルワンド+1	4	210	0.019	白黒赤召青学	INT+2 MND+2	[合]木工素人HQ
	アッシュクラブ+1	5	257	0.019	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	－	[合]木工素人HQ
4	ブロンズメイス	6	300	0.020	戦白ナ	－	[合]鍛冶素人
	ブロンズメイス+1	7	292	0.024	戦白ナ	－	[合]鍛冶素人HQ
5	ブロンズロッド	5	288	0.017	白黒召学	HP+3	[合]鍛冶見習
	ラビットステッキⓇ	5	264	0.019	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+1% MP+1% 月の満ち欠けにより追加ダメージが変動	[他]公式イベント
	ブロンズロッド+1	6	280	0.021	白黒召学	HP+4	[合]鍛冶見習HQ
	ブロンズハンマー	8	324	0.025	白	－	[合]鍛冶見習
	ブロンズハンマー+1	9	315	0.029	白	－	[合]鍛冶見習HQ
9	ウィローワンド	5	216	0.023	白黒赤召青学	INT+2 MND+2	[合]木工見習
	マナワンド	5	216	0.023	白黒赤召青学	INT+2 MND+2 エンチャント: ヒーリングMP+2<50回 30分 30秒>	[合]木工見習
	ウィローワンド+1	6	210	0.029	白黒赤召青学	INT+3 MND+3	[合]木工見習HQ
10	義勇兵の棍棒	7	264	0.027	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	－	[交]ウィンダスランク1
	ピルグリムワンドⓇⒺ	6	216	0.028	白黒赤召青学	ヒーリングMP+2	[敵]西サルタバルタ:Nunyenunc
11	ワイルドカジェル	7	264	0.027	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+20 MP−20	[敵]ゲルスバ砦:Hundredscar Hajwaj
12	ブラスロッド	8	288	0.028	白黒召学	HP+3 INT+1	[合]彫金徒弟
	ブラスロッド+1	9	280	0.032	白黒召学	HP+4 INT+1	[合]彫金徒弟HQ
	ブラスハンマー	13	324	0.040	白	－	[合]彫金徒弟
	ブラスハンマー+1	14	315	0.044	白	－	[合]彫金徒弟HQ
13	ハーミットワンド	6	216	0.028	白黒赤召青学	INT+2 MND+2 詠唱中断率25%ダウン	[敵]ユグホト岩屋:Ashmaker Gotblut
15	ムーンライトワンドⓇ	8	264	0.030	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+1% MP+1% 月の満ち欠けにより追加ダメージが変動	[他]公式イベント
	義勇兵棍棒+1	8	257	0.031	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+2 MP+2	[合]木工見習
	義勇兵棍棒+2	9	250	0.036	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+3 MP+3	[合]木工見習HQ
16	チェスナットクラブ	9	264	0.034	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	－	[合]木工徒弟
	ソリッドクラブ	10	257	0.039	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	－	[合]木工徒弟HQ
18	ユーワンド	7	216	0.032	白黒赤召青学	INT+3 MND+3	[合]木工徒弟
	ユーワンド+1	8	210	0.038	白黒赤召青学	INT+4 MND+4	[合]木工徒弟HQ
	十人隊長制式戦鎚	16	324	0.049	白	－	[交]バストゥークランク2
19	メイス	14	300	0.047	戦白ナ	－	[合]鍛冶徒弟
	メイス+1	15	291	0.052	戦白ナ	－	[合]鍛冶徒弟HQ
20	バウンサークラブ	10	264	0.038	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	－	[ク]ウィンダス:スターオニオンズ団危機一髪
	プラトーンメイス	14	300	0.047	白黒召学	－	[BF]恐怖の狙撃手、甲殻小隊
	ウォーハンマー	17	324	0.052	白	－	[合]鍛冶下級職人
	ウォーハンマー+1	18	315	0.057	白	－	[合]鍛冶下級職人HQ
21	アースワンド	8	216	0.037	白黒赤召青学	追加効果:土ダメージ	[ク]ハラキリ(オオナマズ)
22	ロッド	11	288	0.038	白黒召学	HP+6	[合]鍛冶下級職人
	ロッド+1	12	280	0.043	白黒召学	HP+7	[合]鍛冶下級職人HQ
23	十人隊長戦鎚+1	17	315	0.054	白	命中+2	[合]鍛冶目録
	十人隊長戦鎚+2	18	306	0.059	白	命中+3	[合]鍛冶目録HQ
24	ピクシーメイス	16	300	0.053	戦白ナ	耐光+3 耐闇+3 命中+5 追加効果:光ダメージ	[敵]パルブロ鉱山: No'Mho Crimsonarmor
25	レイズロッドⓇ	10	288	0.035	白	MND+2 エンチャント:レイズ<20回 1分 30秒>	[ク]ENM:アトランテスの愛鳥

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

武器データ
防具データ
魔法データ
ウェポンスキルデータ
連携データ
食品データ
薬品データ

格闘武器
短剣
片手剣
両手剣
片手斧
両手斧
両手鎌
両手槍
片手刀
両手刀
片手棍
両手棍
弓術
射撃:ガン
射撃:クロスボウ
投てき
管楽器
弦楽器
矢・弾(弓術)
矢・弾(射撃:ガン)
矢・弾(射撃:クロスボウ)
矢・弾(消費タイプ)
矢・弾(非消費タイプ)
グリップ

片手棍のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
25	アルテミスワンド(R)	11	264	0.042	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+1% MP+1% 月の満ち欠けにより追加ダメージが変動	[他]公式イベント
27	ヒートロッド	12	288	0.042	白黒召学	追加効果:雷ダメージ	[宝]シャクラミの地下迷宮(Treasure Chest)
	ボーンカジェル	12	264	0.045	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	−	[合]骨細工下級職人
	ボーンカジェル+1	13	257	0.051	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	−	[合]骨細工下級職人HQ
28	エレマイトワンド	9	216	0.042	白黒赤召青学	MP+5 INT+2 MND+2 詠唱中断率25%ダウン	[合]木工皆伝
	エレマイトワンド+1	10	210	0.048	白黒赤召青学	MP+6 INT+2 MND+2 詠唱中断率25%ダウン	[合]木工皆伝HQ
30	王国従騎士制式戦鎚	18	291	0.062	戦白ナ	攻+5	[交]サンドリアランク3(1位限定)
31	レプリカモール	5	324	0.015	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	−	[宝]グスゲン鉱山(Treasure Chest)
	モール	22	324	0.068	白	−	[合]鍛冶名取
	モール+1	23	315	0.073	白	−	[合]鍛冶名取HQ
32	チェスナットワンド	10	216	0.046	白黒赤召青学	INT+4 MND+4	[合]木工下級職人
	ハイマナワンド	10	216	0.046	白黒赤召青学	INT+4 MND+4 エンチャント:ヒーリングMP+4<50回 30分 30秒>	[合]木工下級職人
	ソリッドワンド	11	210	0.052	白黒赤召青学	INT+5 MND+5	[合]木工下級職人HQ
34	ミスリルロッド	14	288	0.049	白黒召学	HP+9	[合]鍛冶名取
	ミスリルロッド+1	15	280	0.054	白黒召学	HP+10	[合]鍛冶名取HQ
	王国従騎士戦鎚+1	19	282	0.067	戦白ナ	攻+5 他国支配地域:MND+1	[合]鍛冶名取
	王国従騎士戦鎚+2	20	273	0.073	戦白ナ	攻+5 他国支配地域:MND+2	[合]鍛冶名取HQ
35	セレネワンド(R)	14	264	0.053	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+1% MP+1% 月の満ち欠けにより追加ダメージが変動	[他]公式イベント
	ミスリルメイス	20	300	0.067	戦白ナ	−	[合]鍛冶下級職人
	ミスリルメイス+1	21	291	0.072	戦白ナ	−	[合]鍛冶下級職人HQ
36	オークカジェル	15	264	0.057	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	−	[合]木工名取
	デジョンカジェル	15	264	0.057	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:デジョン<30回 24時間 30秒>	[合]木工名取
	オークカジェル+1	16	257	0.062	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	−	[合]木工名取HQ
38	サクレッドモール	26	324	0.080	白	MND+2 耐闇+3 追加効果:光ダメージ エンチャント:エンライト<30回 5分 30秒>	[合]錬金術高弟
	スピリットモール	26	324	0.080	白	MND+2 耐闇+3 追加効果:光ダメージ エンチャント:TP+10<100回 10分 30秒>	[合]錬金術高弟
	ホーリーモール	26	324	0.080	白	MND+2 耐闇+3 追加効果:光ダメージ	[合]錬金術高弟
	ホーリーモール+1	27	315	0.086	白	MND+3 耐闇+4 追加効果:光ダメージ	[合]錬金術高弟HQ
39	シールメイス(R)	21	300	0.070	白	MND+2 神聖魔法スキル+1	[BF]噂のスライム、上様御一行
	グレートクラブ	19	267	0.071	戦ナ暗獣侍	−	[合]木工目録(鍛冶素人)
	グレートクラブ+1	20	259	0.077	戦ナ暗獣侍	−	[合]木工目録HQ(鍛冶素人)
40	ディアワンド(R)(E)	11	216	0.051	白	ケアル回復量アップ ディア効果アップ	[ク]ジュノ:虚ろなる記憶
41	キャストワンド(R)(E)	12	216	0.056	黒	MP+20	[AF]AFクエスト1:黒魔道士
	ブレスドハンマー(R)(E)	27	324	0.083	白	MP+10 MND+2	[AF]AFクエスト1:白魔道士
43	ボーンロッド	17	288	0.059	白黒召学	HP+12	[合]骨細工目録
	ボーンロッド+1	18	280	0.064	白黒召学	HP+13 耐闇+3	[合]骨細工目録HQ
	サクレッドメイス	24	300	0.080	戦白ナ	追加効果:光ダメージ エンチャント:エンライト<30回 5分 30秒>	[合]錬金術目録
	ホーリーメイス	24	300	0.080	戦白ナ	追加効果:光ダメージ	[合]錬金術目録
	ホーリーメイス+1	25	291	0.086	戦白ナ	追加効果:光ダメージ	[合]錬金術目録HQ
45	月夜見の杖(R)	17	264	0.064	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+1% MP+1% 月の満ち欠けにより追加ダメージが変動	[他]公式イベント
47	タイムハンマー	31	324	0.096	白	追加効果:スロウ	[ク]ジュノ:時計塔と青年
48	ローズワンド	14	216	0.065	白黒赤召青学	INT+5 MND+5	[合]木工名取
	シェルバスター	18	264	0.068	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+7 CHR+4 対クゥダフ追加効果:雷ダメージ	[敵]ズヴァール城外郭:Judicator Demon、Arch Demon
	ローズワンド+1	15	210	0.071	白黒赤召青学	INT+6 MND+6	[合]木工名取HQ
50	リリスロッド	19	288	0.066	白黒召学	MP+10 INT+5 追加効果:MP吸収	[敵]エルディーム古墳:Lich C Magnus
	連邦軍師制式錫	15	210	0.071	白黒赤召青学	MP+5 INT+5 MND+5	[交]ウィンダスランク5(2位以上)
52	スロスワンド(R)	17	237	0.072	白黒赤召青学	STR−1 DEX−1 VIT−1 AGI−1 INT+7 MND−1 CHR−1	[敵]エルディーム古墳:Skull of Sloth
	連邦軍師錫+1	16	203	0.079	白黒赤召青学	MP+5 INT+5 MND+5 他国支配地域:MP+18	[合]木工下級職人
	連邦軍師錫+2	17	197	0.086	白黒赤召青学	MP+5 INT+5 MND+5 他国支配地域:MP+20	[合]木工下級職人HQ
	ヒーリングメイス	26	300	0.087	白	回復魔法スキル+7	[敵]マナクリッパー:Zoredonite
54	アルカナブレイカー	34	324	0.105	白	対アルカナ追加効果:防御力ダウン	[敵]ロランベリー耕地:Simurgh
55	近衛騎士制式錫	21	288	0.073	白黒召学	HP+18 MND+1 CHR+1	[交]サンドリアランク6(1位限定)
	銃士隊長制式錫	22	280	0.079	白黒召学	HP+19	[交]バストゥークランク6(1位限定)
	トートワンド(R)	21	264	0.080	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+1% MP+1% 月の満ち欠けにより追加ダメージが変動	[他]公式イベント
56	レイズIIロッド(R)	20	288	0.069	白	MND+4 エンチャント:レイズII<20回 1分 30秒>	[ク]ENM:トーテンタンツ
57	ダークメイス	32	315	0.102	戦白ナ	−	[合]鍛冶印可
	ダークメイス+1	33	306	0.108	戦白ナ	−	[合]鍛冶印可HQ
58	フェイワンド(R)	15	216	0.069	黒	INT+7 追加効果:MP吸収	[BF]鉄甲突撃隊、蒼の血族
59	ドミニオンメイス(R)	29	300	0.097	白	MND+7 追加効果:HP回復	[BF]天誅六人衆
60	エボニーワンド	17	216	0.079	白黒赤召青学	INT+6 MND+6	[合]木工印可
	エボニーワンド+1	18	210	0.086	白黒赤召青学	INT+7 MND+7	[合]木工印可HQ
61	ダークロッド	22	302	0.073	白黒召学	HP+15	[合]鍛冶高弟
	ダークロッド+1	23	297	0.077	白黒召学	HP+16	[合]鍛冶高弟HQ
62	アスクレピオス(R)(E)	21	288	0.073	白黒召学	ケアル回復量+5% 30HPをMPに変換	[敵]怨念洞:Carmine-tailed Janberry
63	オクターブクラブ(R)(E)	11	264	0.042	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召	−	[敵]オンゾゾの迷路:Lord of Onzozo
	クラーケンクラブ(R)	11	264	0.042	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召	時々2−8回攻撃	[BF]南海の魔人
64	呪術の杖(R)(E)	22	288	0.076	白黒召学	HP+9 STR−3 DEX−3 VIT−3 AGI−3 INT+5 MND+5 CHR+5	[敵]ダボイ:Dirtyhanded Gochakzuk
65	リバイアサンロッド(R)(E)	22	288	0.076	白黒召学	MND+3 追加効果:水ダメージ	[ク]ノーグ:水の試練

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
65	神代の錫	17	216	0.079	白 黒 赤 召 青 学	INT+8 MND+8 耐闇+15	[合]木工皆伝
	タイタンカジェル(R)(E)	22	278	0.079	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	VIT+3 追加効果：土ダメージ	[ク]バストゥーク：土の試練
	神代の錫+1	18	210	0.086	白 黒 赤 召 青 学	INT+9 MND+9 耐闇+20	[合]木工皆伝HQ
	ダークモール	39	340	0.115	白	攻+10	[合]鍛冶皆伝
	ダークモール+1	40	334	0.120	白	攻+12	[合]鍛冶皆伝HQ
67	サクレッドワンド	18	216	0.083	白 黒 赤 召 青 学	神聖魔法スキル+4 追加効果：光ダメージ エンチャント：エンライト<30回 5分 30秒>	[合]錬金術皆伝
	ホーリーワンド	18	216	0.083	白 黒 赤 召 青 学	神聖魔法スキル+4 追加効果：光ダメージ	[合]錬金術皆伝
	リビングロッド	24	288	0.083	白 黒 召 学	HP+21	[敵]龍王ランペールの墓：Cemetery Cherry
	ホーリーワンド+1	19	210	0.090	白 黒 赤 召 青 学	神聖魔法スキル+5 追加効果：光ダメージ	[合]錬金術皆伝HQ
	プラチナメイス	34	300	0.113	戦 白 ナ	VIT+1	[合]彫金皆伝
	プラチナメイス+1	35	291	0.120	戦 白 ナ	VIT+2	[合]彫金皆伝HQ
68	スキールニルワンド(R)(E)	17	216	0.079	白 黒 赤 召 青 学	INT+7 MND+7 CHR+7 耐光+15 神聖魔法スキル+3	[敵]怨念洞：Bistre-hearted Malberry
	フランスマッシャー(R)(E)	30	291	0.103	戦 モ 白 黒 ナ 召 青 学	命中+9 攻+9 魔法攻撃力アップ+5	[ア]ワモーラファーム襲撃作戦：???ポールアーム
	シーウルフカジェル(R)(E)	40	340	0.118	白	STR+5 命中+15 攻−5	[敵]機関航路：Silverhook
	シーロバーカジェル(R)(E)	42	340	0.124	白	MND+5 命中−5 攻+15	[敵]機関航路：Blackbeard
69	ジャダグナー1	10	340	0.029	戦 白 ナ	MP−58	[敵]トロール族
	フランジドメイス	25	300	0.083	戦 白 ナ	リジェネ ヒーリングHP+2	[合]鍛冶皆伝(彫金下級職人／木工素人)
	テンプラーハンマー	27	310	0.087	戦 白 ナ	潜在能力：魔法攻撃力アップ+2	[敵]カダーバの浮沼：Zikko
	フランジドメイス+1	26	292	0.089	戦 白 ナ	リジェネ ヒーリングHP+3	[合]鍛冶皆伝HQ(彫金下級職人／木工素人)
	クリアーパス(R)	27	288	0.094	白 ナ 学	命中+5 魔法命中率+5 コンビネーション：回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	[敵]オズトロヤ城(S)：Maa Illmu the Bestower
	グランジャー(R)	34	310	0.110	黒 赤 召 青	攻+5 魔法攻撃力アップ+5 コンビネーション：回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	[敵]オズトロヤ城(S)：Dee Zelko the Esoteric
	ジャダグナ	39	340	0.115	戦 白 ナ	HP+29 MP−29 VIT+5	[合]鍛冶皆伝
	ジャダグナ+1	40	334	0.120	戦 白 ナ	HP+31 MP−31 VIT+6	[合]鍛冶皆伝HQ
70	プラチナロッド	23	288	0.080	白 黒 召 学	HP+18	[合]彫金皆伝
	プラチナロッド+1	24	280	0.086	白 黒 召 学	HP+19	[合]彫金皆伝HQ
	ルーンロッド	26	288	0.090	白 黒 召 学	潜在能力：攻+10 回復魔法スキル+6	[他]謎の装置にインフィニティコアを使用
	ミステルテイン	22	216	0.102	白 黒 赤 召 青 学	INT+10 MND+10 潜在能力：リフレシュ	[敵]ベドー：Za'Dha Adamantking
	マイティカジェル	30	288	0.104	戦 モ 白 黒 ナ 召 青 学	INT+1 MND+1 火曜日：INT+9 MND+9 耐火+15	[他]ガリスン：ヴォルボー
	インペリアルワンド(R)(E)	23	216	0.106	白 黒 赤 召 青 学	アサルト：D25 MP+20 敵対心−3	[ア]傭兵軍師狙撃作戦：???ポールアーム
	ホーラントメイス	40	340	0.118	戦 暗	潜在能力：命中+10 攻+10	[敵]ハルブーン：Big Bomb
	パーガトリーメイス(R)	41	324	0.127	白	STR+3 MND+3 追加効果：スタン	[BF]戦慄の角、動く島
71	先任黄金銃士錫(R)	25	288	0.087	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+30 攻+6 バストゥーク国民：ヒーリングMP+7	[交]バストゥークランク9
	フォースメイス(R)	25	288	0.087	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+30 MP+30 魔法攻撃力アップ+4 コンサーブMP+4	[交]バストゥーク(S)：戦功水晶章
	傭兵騎士団長戦錫(R)	25	288	0.087	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+30 命中+6 サンドリア国民：ヒーリングMP+7	[交]サンドリアランク9(2位以上)
	テンプラーメイス(R)	29	267	0.109	白 ナ	MND+5 ケアル回復量+10% アンデッドキラー効果アップ	[敵]アラパゴ暗礁域：Lamia No.19
	トライアルクラブ(R)(E)	29	267	0.109	戦 モ 白 黒 ナ 召 青 学	潜在能力：HP+10 MP+10 耐土+10 耐水+10	[ク]ウィンダス：口の院の悲劇
	ピールブッディガン	34	300	0.113	戦 白 ナ	MP+10 DEX+2 VIT+2 エンチャント：サンダー<50回 10分 30秒>	[合]鍛冶師範
	ブッディガン	34	300	0.113	戦 白 ナ	MP+10 DEX+2 VIT+2	[合]鍛冶師範(彫金名取)
	イギトブラワ(R)(E)	36	310	0.116	白 ナ	曜日：属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]ルジャワン霊窟
	ブッディガン+1	35	291	0.120	戦 白 ナ	MP+11 DEX+3 VIT+3	[合]鍛冶師範HQ(彫金名取)
	セブンアイズ(R)(E)	27	217	0.124	白 黒 赤 召 青 学	HP+27 MP+27 耐雷+7 耐水+7 耐光+7 コンサーブMP+7 精霊魔法スキル+7	[敵]カダーバの浮沼：Khimaira
	ブラスジャダグナ	45	340	0.132	戦 白 ナ	HP+29 MP−29 VIT+5	[合]彫金皆伝(革細工名取)
	ケーリュケイオン(R)(E)	29	216	0.134	白 黒 赤 召 青 学	潜在能力：リジェネ 追加効果：HP吸収	[敵]ゼオルム火山：Claret
	ブラスジャダグナ+1	46	334	0.138	戦 白 ナ	HP+31 MP−31 VIT+6	[合]彫金皆伝HQ(革細工名取)
72	モルゲンステルン(R)(E)	27	310	0.087	白 ナ	潜在能力：D40 クリティカルヒット+6%	[BF]屍臭病予防、恐鳥の歌、四季悪日
	セプター	26	288	0.090	白 黒 召 学	HP+24 DEX+2 VIT+2	[合]鍛冶師範(彫金下級職人)
	セプター+1	27	280	0.096	白 黒 召 学	HP+25 DEX+3 VIT+3	[合]鍛冶師範HQ(彫金下級職人)
	ラムウメイス(R)(E)	36	310	0.116	白 ナ	DEX+5 攻+5 潜在能力：雷ダメージ	[ク]その他：神在月
	マーシャルワンド	35	290	0.121	白 黒 ナ 召	TPボーナス	[ク]ENM：猛進転進
	アンタレス(R)	31	217	0.143	白 黒 赤 吟 召 学	HP−20 MP+20 魔法攻撃力アップ+10 魔法命中率+10	[敵]カダーバの浮沼：Tyger
73	ブルーデンスロッド(R)(E)	22	288	0.076	白 黒	INT+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃	[敵]アル・タユ：Jailer of Prudence
	ベルデュワンド(R)(E)	34	216	0.157	白 黒 赤 召 青 学	潜在能力：D39	[交]アトルガン：特務曹長
74	デアグラチア(R)	35	300	0.117	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召	MP+30 命中+9 攻+9 カウンター+1 追加効果：HP吸収	[敵]オズトロヤ城(S)：Aa Xalmo the Savage
75	レリックモール(R)(E)	1	999	0.001	白	−	[他]デュナミス−ウィンダス
	バッテリングモール(R)(E)	1	340	0.003	白	デュナミス：D29 隔340 耐雷+7	[他]レリックモールを強化
	デュナミスモール(R)(E)	30	340	0.088	白	デュナミス：D35 隔340 耐雷+9	[他]バッテリングモールを強化
	ウェアバスター(R)(E)	29	267	0.109	白	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	ラファエルロッド(R)	40	320	0.125	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント：リレイズIII<8回 2分 30秒>	[交]Yurim：羨望の宿罪
	ヤグルシュ(R)(E)	43	267	0.161	白	魔法命中率+10 女神の慈悲性能アップ ミスティックブーン アフターマス：魔法命中率+／命中+／時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	グリンタンニ(R)(E)	57	340	0.168	白	デュナミス：ランドグリース	[他]デュナミスモールを強化
	ミョルニル(R)(E)	57	308	0.185	白	攻+20 追加効果：MP回復 ランドグリース	[他]グリンタンニを強化

両手棍

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	王国儀仗	1	366	0.003	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:シグネット<25回 10秒 30秒>	[交]サンドリアランク10
	共和国儀仗	1	366	0.003	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:シグネット<25回 10秒 30秒>	[交]バストゥークランク10
	トリートスタッフⓇⒺ	1	356	0.003	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+5 MP+5 潜在能力:デジョン	[他]公式イベント
	トリックスタッフⓇⒺ	1	356	0.003	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+1 MP+1	[他]公式イベント
	連邦儀仗	1	366	0.003	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:シグネット<25回 10秒 30秒>	[交]ウィンダスランク10
	オニオンスタッフ	4	366	0.011	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	−	[他]黒魔道士の初期装備
	アッシュスタッフ	5	366	0.014	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+2 MP+2	[合]木工素人
	アッシュスタッフ+1	6	356	0.017	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+3 MP+3	[合]木工素人HQ
2	トリートスタッフIIⓇⒺ	2	356	0.006	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+5 MP+5 エンチャント: デジョン<1回 120時間 30秒>	[他]公式イベント
	トリックスタッフIIⓇⒺ	2	356	0.006	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+1 MP+1 エンチャント: デジョン<10回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
5	アッシュポール	11	402	0.027	モ 白 黒 召 学	−	[合]木工素人
	アッシュポール+1	12	390	0.031	モ 白 黒 召 学	−	[合]木工素人HQ
10	義勇兵の戦杖	9	346	0.026	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+6 MP+6	[交]ウィンダスランク1(1位限定)
	共和軍団兵制式戦杖	12	376	0.032	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+6 MP+6	[交]バストゥークランク1(2位以上)
	ゲロングスタッフⓇⒺ	14	390	0.036	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ヒーリングHP+4	[敵]東ロンフォール:Swamfisk
11	ホリースタッフ	10	366	0.027	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+4 MP+4	[合]木工見習
	ホリースタッフ+1	11	356	0.031	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+5 MP+5	[合]木工見習HQ
15	義勇兵戦杖+1	10	336	0.030	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+6 MP+6 攻+2	[合]木工徒弟
	義勇兵戦杖+2	11	326	0.034	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+6 MP+6 攻+3	[合]木工徒弟HQ
	共和軍団兵戦杖+1	13	366	0.036	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+6 MP+6 命中+1	[合]木工高弟
	共和軍団兵戦杖+2	14	356	0.039	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+6 MP+6 命中+2	[合]木工高弟HQ
16	フレキシブルポール	20	402	0.050	モ 白 黒 召 学	エンチャント:攻+3<50回 30分 30秒>	[合]木工見習
	ホリーポール	20	402	0.050	モ 白 黒 召 学	−	[合]木工見習
	ホリーポール+1	21	390	0.054	モ 白 黒 召 学	−	[合]木工見習HQ
17	モンスターシグナ	12	366	0.033	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+5 MP+5 VIT−5 CHR+8	[敵]ギデアス:Hoo Mjuu the Torrent
18	傭兵の棍	22	402	0.055	モ 白 黒 召 学	−	[交]ウィンダスランク2
20	プラトーンポール	13	366	0.036	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	−	[BF]闇夜の舞姫
	不幸の杖	14	366	0.038	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	追加効果:呪い	[ク]ウィンダスクエスト:死神のまなざし
23	エルムスタッフ	15	366	0.041	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+6 MP+6	[合]木工徒弟
	エルムスタッフ+1	16	356	0.045	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+7 MP+7	[合]木工徒弟HQ
	傭兵棍+1	23	390	0.059	モ 白 黒 召 学	攻+3	[合]木工見習
	傭兵棍+2	24	378	0.063	モ 白 黒 召 学	攻+5	[合]木工見習HQ
25	スパイクドクラブ	26	402	0.065	モ 白 ナ 竜	攻+3	[合]木工下級職人(鍛冶素人)
	スパイクドクラブ+1	27	390	0.069	モ 白 ナ 竜	攻+5	[合]木工下級職人HQ(鍛冶素人)
27	ドルフィンスタッフ	16	366	0.044	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+7 MP+7 耐水+6 追加効果:水ダメージ	[敵]オルデール鍾乳洞:Slash Pine
30	ヒュプノスタッフ	17	366	0.046	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	追加効果:眠り	[ク]ウィンダス:暁を覚えず
	エルムポール	29	402	0.072	モ 白 黒 召 学	−	[合]木工名取
	エルムポール+1	30	390	0.077	モ 白 黒 召 学	−	[合]木工名取HQ
32	ホエールスタッフ	18	366	0.049	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+14 MP+7 耐水+7 追加効果:水ダメージ	[合]木工皆伝
	ホエールスタッフ+1	19	356	0.053	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+15 MP+7 耐水+8 追加効果:水ダメージ	[合]木工皆伝HQ
33	ミリタリーポール	29	378	0.077	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	INT+1	[他]ガリスン:ザルクヘイムなど(Lv30制限)
39	オークスタッフ	21	366	0.057	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+8 MP+8	[合]木工名取
	オークスタッフ+1	22	356	0.062	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+9 MP+9	[合]木工名取HQ
40	ドラゴンスタッフⓇⒺ	18	366	0.049	召	MP+20 召喚獣維持費−1	[BF]帝龍降臨
	ヒンメルシュトックⓇ	19	366	0.052	召	MP+63 契約の履行使用間隔+3	[BF]光る眼、噂のスライム、上様御一行
	ダスキースタッフⓇ	20	366	0.055	黒	MP+22 暗黒魔法スキル+3	[BF]噂のスライム、上様御一行
	チャンタースタッフⓇ	20	366	0.055	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	INT−6 MND+6 CHR+6 歌唱スキル+4	[ク]ENM:甲鉄竜、アトランテスの愛鳥
	オークポール	37	402	0.092	モ 白 黒 召 学	−	[合]木工目録
	オークポール+1	38	390	0.097	モ 白 黒 召 学	−	[合]木工目録HQ
41	ククルカンスタッフⓇⒺ	22	366	0.060	召	MP+20	[AF]AFクエスト1:召喚士
45	クォータースタッフ	40	402	0.100	モ 白 ナ 竜	攻+4	[合]木工名取(鍛冶見習)
	パストラルスタッフ	40	402	0.100	モ 白 ナ 竜	攻+4 エンチャント: TP+10<100回 10分 30秒>	[合]木工目録
	フットマンスタッフ	41	390	0.105	モ 白 ナ 竜	攻+7	[合]木工名取HQ(鍛冶見習)
50	ウォーラススタッフ	26	366	0.071	戦 モ 白 黒 赤 獣 吟 召 学	HP+9 MP+9 耐氷+10 追加効果:氷ダメージ	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Avatar
	銃士制式戦棒	45	390	0.115	モ 白 黒 召 学	命中+3 攻+3	[交]バストゥークランク5(2位以上)
51	アーススタッフ	30	366	0.082	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	VIT+4 耐雷+15 被物理ダメージ−20% 追加効果:土ダメージ	[合]木工高弟
	アイススタッフ	30	366	0.082	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	INT+4 耐風+15 精霊魔法スキル+10 追加効果:氷ダメージ	[合]木工高弟
	ウィンドスタッフ	30	366	0.082	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	AGI+4 耐土+15 回避+10 追加効果:風ダメージ	[合]木工高弟
	ウォータスタッフ	30	366	0.082	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MND+4 耐火+15 神聖魔法スキル+10 追加効果:水ダメージ	[合]木工高弟
	サンダースタッフ	30	366	0.082	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+4 耐水+15 クリティカル ヒット+15% 追加効果:雷ダメージ	[合]木工高弟
	ダークスタッフ	30	366	0.082	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1 耐光+15 ヒーリングMP+10 追加効果:闇ダメージ	[合]木工高弟
	ファイアスタッフ	30	366	0.082	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+4 耐氷+15 攻+10 飛攻+10 追加効果:火ダメージ	[合]木工高弟
	ライトスタッフ	30	366	0.082	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1 耐闇+15 ケアル回復量+10% 追加効果:光ダメージ	[合]木工高弟
	アウスタースタッフ	35	356	0.098	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	AGI+5 耐土+20 回避+10 追加効果:風ダメージ	[合]木工高弟HQ

Lv	名称	D値	間隔	D/間隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
51	**アクィロスタッフ**	35	356	0.098	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+5 耐風+20 精霊魔法スキル+10 追加効果:氷ダメージ	[合]木工高弟HQ
	アポロスタッフ	35	356	0.098	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+2 DEX+2 VIT+2 AGI+2 INT+2 MND+2 CHR+2 耐闇+20 ケアル回復量+10% 追加効果:光ダメージ	[合]木工高弟HQ
	ジュピタースタッフ	35	356	0.098	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+5 耐水+20 クリティカルヒット+15% 追加効果:雷ダメージ	[合]木工高弟HQ
	テラスタッフ	35	356	0.098	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	VIT+5 耐雷+20 被物理ダメージ−20% 追加効果:土ダメージ	[合]木工高弟HQ
	ネプチュンスタッフ	35	356	0.098	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND+5 耐火+20 神聖魔法スキル+10 追加効果:水ダメージ	[合]木工高弟HQ
	バルカンスタッフ	35	356	0.098	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+5 耐氷+20 攻+10 飛攻+10 追加効果:火ダメージ	[合]木工高弟HQ
	プルートスタッフ	35	356	0.098	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+2 DEX+2 VIT+2 AGI+2 INT+2 MND+2 CHR+2 耐光+20 ヒーリングMP+10 追加効果:闇ダメージ	[合]木工高弟HQ
52	サンライトポール	46	402	0.114	モ白黒召学	晴天:リジェネ	[敵]ヨアトル大森林:Woodland Sage
	銃士戦棒+1	46	378	0.122	モ白黒召学	命中+3 攻+3 他国支配地域:HP+10 MP+10	[合]木工高弟
	銃士戦棒+2	47	366	0.128	モ白黒召学	命中+3 攻+3 他国支配地域:HP+12 MP+12	[合]木工高弟HQ
53	プライドスタッフ(R)	30	402	0.075	戦モ白黒赤獣吟召学	STR−1 DEX−1 VIT−1 AGI−1 INT−1 MND+7 CHR−1	[敵]エルディーム古墳:Skull of Pride
55	連邦賢者制式杖	28	366	0.077	戦モ白黒赤獣吟召学	HP+10 MP+10	[交]ウィンダスランク6(2位以上)
	癒しの杖	29	366	0.079	白	MP+50 ケアル回復量+10%	[BF]戦慄の角
	霊木の杖(R)(E)	29	366	0.079	白	MP+50 ケアル回復量+10%	[敵]ソロムグ原野:Roc
56	ロックマッシャー	48	402	0.119	モ白黒召学	追加効果:防御力ダウン	不明
57	リベンジスタッフ	28	366	0.077	戦モ白黒赤獣吟召学	HP+9 MP+9 追加効果:HP吸収	[合]木工印可
	リベンジスタッフ+1	29	356	0.081	戦モ白黒赤獣吟召学	HP+10 MP+10 追加効果:HP吸収	[合]木工印可HQ
59	マホガニースタッフ	30	366	0.082	戦モ白黒赤獣吟召学	HP+10 MP+10	[合]木工印可
	ヘヴィスタッフ	31	356	0.087	戦モ白黒赤獣吟召学	HP+12 MP+12	[合]木工印可HQ
	マホガニーポール	51	402	0.127	モ白黒召学	−	[合]木工印可
	マホガニーポール+1	52	390	0.133	モ白黒召学	−	[合]木工印可HQ
60	アルカラウスポール(R)	48	402	0.119	召	INT+4 MND+4 追加効果:MP吸収	[BF]蒼の血族
	バトルスタッフ	49	402	0.122	モ白ナ竜	命中+3 攻+10	[合]木工皆伝(鍛冶徒弟)
	バトルスタッフ+1	50	390	0.128	モ白ナ竜	命中+4 攻+12	[合]木工皆伝HQ(鍛冶徒弟)
65	ラムウスタッフ(R)(E)	29	366	0.079	戦モ白黒赤獣吟召学	DEX+3 追加効果:雷ダメージ	[ク]マウラ:雷の試練
	エボニーポール	53	402	0.132	モ白黒召学	−	[合]木工高弟
	エボニーポール+1	54	390	0.138	モ白黒召学	−	[合]木工高弟HQ
66	力の杖(R)(E)	31	356	0.087	戦モ白黒赤獣吟召学	HP+13 MP+13 STR+7 追加効果:STRアップ	[敵]イフリートの釜:Foreseer Oramix
68	緊那羅の棍(R)(E)	30	366	0.082	戦モ白黒赤獣吟召学	HP+25 MP+25 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2	[ア]アブカル捕獲指令:???ポールアーム
69	コキュートスポール(R)(E)	52	402	0.129	モ白ナ竜	HP+13 耐氷+20 追加効果:アイススパイク	[敵]グスタフの洞門:Taxim
	キャタリスト(R)	60	402	0.149	戦モ白黒赤獣吟召学	マジックバーストダメージボーナス コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	[敵]ラヴォール村(S):Freeblescheme Bhogbigg
	ケビー(R)	56	366	0.153	戦モ白黒赤獣吟召学	魔法防御力アップ+5 コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	[敵]ベドー(S):Observant Zekka
70	メルクリウスポール(R)(E)	4	366	0.011	モ白黒ナ吟竜召学	MP+30 時々2−4回攻撃	[敵]ウルガラン山脈:Jormungand
	アストラルシグナ	32	366	0.087	召	HP+18 MP+18 召喚獣維持費−2	[敵]オズトロヤ城:Tzee Xicu the Manifest
	ルーンスタッフ	32	366	0.087	戦モ白黒赤獣吟召学	潜在能力:INT+2 MND+2 CHR+2 魔法攻撃力アップ	[他]謎の装置にインフィニティコアを使用
	神代の杖	55	402	0.137	モ白黒召学	耐闇+15	[合]木工皆伝
	神代の杖+1	56	390	0.144	モ白黒召学	耐闇+20	[合]木工皆伝HQ
	イギトスタッフ(R)(E)	56	360	0.156	戦モ白黒赤獣吟召学	アサルト:D57 MP+2%	[ア]ライアーフ捜索作戦:???ポールアーム
71	筆頭魔戦隊長棍(R)	34	366	0.093	戦モ白黒赤獣吟召学	HP+20 MP+10 ウィンダス国民:ヒーリングMP+8	[交]ウィンダスランク9
	アストラルスタッフ	40	366	0.109	戦モ白黒赤獣吟召学	ヒーリングMP+9 召喚獣:防御力アップ	[敵]ゼオルム火山:Energetic Eruca
	トライアルポール(R)(E)	55	402	0.137	戦モ白黒ナ吟竜召学	潜在能力:HP+10 MP+10 耐火+10 耐光+10	[ク]ウィンダス:血塗られた道
	プリラティクポール(R)	55	402	0.137	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT−4 MND+4 耐火+6 耐氷+6 耐風+6 耐土+6 耐雷+6 耐水+6 耐光+6 耐闇+6 回復魔法スキル+10	[BF]真龍
	インペリアルポール(R)(E)	60	402	0.149	モ白黒召学	曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]レベロス風穴
	グリムスタッフ(R)	60	390	0.154	召	STR+5 MND+6 追加効果:HP吸収	[BF]動く島、真龍
	ブレスター(R)(E)	58	366	0.158	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:ウェポンスキルの命中/ダメージアップ 追加効果:風ダメージ	[BF]不滅の邪神
72	カーバンクルポール(R)(E)	55	402	0.137	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	CHR+4 TPボーナス 潜在能力:光ダメージ エンチャント:HP回復<30回 10分 30秒>	[ク]その他:神在月
	ゼンポール(R)	55	402	0.137	戦モ白黒赤獣吟召学	MP+24 ヒーリングMP+2	[BF]戦慄の角、動く島
	マイティポール	56	402	0.139	戦モ白黒ナ吟竜召学	風曜日:耐風+15 神聖魔法スキル+13 精霊魔法スキル+13	[他]ガリスン:ヴォルボー
	マーシャルスタッフ	56	390	0.144	モ白黒ナ竜召学	TPボーナス	[ク]ENM:雪こんこん
	ソムヌスシグナ(R)	62	402	0.154	黒	STR+6 MND+5 CHR−1 追加効果:睡眠	[BF]動く島、真龍
	鉄砕棒	64	412	0.155	モ白ナ竜	DEX+2 ヒーリングHP+3	[合]木工師範(鍛冶目録)
	鋼砕棒	64	412	0.155	モ白ナ竜	DEX+2 ヒーリングHP+3 エンチャント:ストーン<50回 10分 30秒>	[合]木工師範
	鉄砕棒改	65	399	0.163	モ白ナ竜	DEX+3 ヒーリングHP+4	[合]木工師範HQ(鍛冶目録)
73	ホープスタッフ(R)(E)	40	366	0.109	吟召か	AGI+7 ヴァルチャストーン装備時時々2回攻撃	[敵]アル・タユ:Jailer of Hope
	チュルソスシュタブ(R)(E)	52	402	0.129	戦モ白黒ナ吟竜召学	潜在能力:D65 クリティカルヒット+6%	[BF]屍臭病予防、四季悪日
	アルカルロプス(R)	49	366	0.134	白黒赤吟召学	HP−10 INT+10 MND+10 CHR+10 魔法命中率+20	[敵]ワジャーム樹林:Tinnin

両手棍のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
73	ワイバーンパーチ(R)	57	402	0.142	戦 モ 白 黒 ナ 吟 竜 召 学	飛竜:HP+50	[BF]紅蓮の翼、飛竜の眷族
	ベルデュスタッフ(R)(E)	60	399	0.150	モ 白 ナ 竜	潜在能力:D66	[交]アトルガン:少尉
	金箍棒	68	412	0.165	モ 白 ナ 竜	クリティカルヒット+5% 潜在能力:隔329 命中+10 エンチャント:モクシャ<20回 30分 30秒>	[合]木工師範(錬金術)
	猿棍	68	412	0.165	モ 白 ナ 竜	クリティカルヒット+5% 潜在能力:隔329 命中+10	[合]木工師範(鍛冶名取/彫金目録)
	滅鬼積鬼(R)(E)	70	412	0.170	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+5 命中−4 攻+12 ストアTP+5	[敵]カダーバの浮沼:Experimental Lamia
	猿棍改	69	399	0.173	モ 白 ナ 竜	クリティカルヒット+7% 潜在能力:隔319 命中+12	[合]木工師範HQ(鍛冶名取/彫金目録)
74	カプリコンスタッフ(R)	43	366	0.117	モ 白 ナ 竜	ヘイスト+5%	[BF]紅蓮の翼、伝説のチャンピオン
75	レリックスタッフ(R)(E)	1	999	0.001	黒 召	−	[他]デュナミスージュノ
	セージスタッフ(R)(E)	1	402	0.002	黒 召	デュナミス:D55 隔402 耐火+7	[他]レリックスタッフを強化
	ドルジェ(R)	42	402	0.104	白 黒 赤 吟 召 学	MP+20 魔法攻撃力アップ+25 ヒーリングMP+10	不明
	錫杖(R)(E)	55	402	0.137	召	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	長老の杖(R)(E)	55	402	0.137	学	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	デュナミススタッフ(R)(E)	55	402	0.137	黒 召	デュナミス:D58 隔402 耐火+9	[他]セージスタッフを強化
	魔道士の杖(R)(E)	55	402	0.137	黒	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	ディアボロスポール(R)(E)	57	402	0.142	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	闇属性天候:ドレインとアスピルの効果アップ 追加効果:スロウ	[ク]ウィンダス:笑み曲ぐ夢魔と
	八角棒	57	402	0.142	モ 白 ナ 竜	命中+4 攻+8	[合]木工師範(鍛冶下級職人)
	八角棒改	58	390	0.149	モ 白 ナ 竜	命中+5 攻+9	[合]木工師範HQ(鍛冶下級職人)
	麒麟棍(R)	60	402	0.149	モ 白 黒 ナ 竜 召 学	HP+20 MP+20 INT+10 MND+10 耐火+15 耐氷+15 耐風+15 耐土+15 耐雷+15 耐水+15 耐光+15 耐闇+15	[敵]ル・アビタウ神殿:Kirin
	バハムートスタッフ(R)(E)	55	366	0.150	召	MP+30 召喚魔法スキル+5 召喚獣維持費−3	[BF]帝龍降臨
	トゥプシマティ(R)(E)	62	402	0.154	学	天候と同属性の魔法:敵対心−20 命中+30 魔法命中率+10 魔法攻撃力アップ+20 オムニシエンス アフターマス:魔法命中率+/魔攻+/時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	ニルヴァーナ(R)(E)	62	402	0.154	召	命中+30 召喚獣維持費−4 召喚獣:魔法攻撃力アップ+20 ガーランドオブブリス アフターマス(召喚獣含む):命中+/攻+/時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	レーヴァテイン(R)(E)	62	402	0.154	黒	精霊の印効果アップ 命中+30 魔法命中率+10 魔法攻撃力アップ+20 ヴィゾフニル アフターマス: 魔法命中率+/魔攻+/時々2回攻撃	[他]バルラーンの秘宝
	タイラス(R)(E)	72	402	0.179	黒 召	デュナミス:タルタロスゲート	[他]デュナミススタッフを強化
	クラウストルム(R)(E)	72	390	0.185	黒 召	命中+20 タルタロスゲート 追加効果:ディスペル	[他]タイラスを強化

弓術

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	ショートボウ	5	360	0.014	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	−	[合]木工見習
	ショートボウ+1	6	351	0.017	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+3	[合]木工見習HQ
5	ロングボウ	17	540	0.031	戦 ナ 暗 狩 侍	−	[合]木工見習(骨細工素人)
	ロングボウ+1	18	524	0.034	戦 ナ 暗 狩 侍	飛命+2 飛攻+3	[合]木工見習HQ(骨細工素人)
7	セルフボウ	14	450	0.031	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	−	[合]木工見習(骨細工素人)
	セルフボウ+1	15	441	0.034	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+3	[合]木工見習HQ(骨細工素人)
10	義勇兵の弓	12	360	0.033	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	−	[交]ウィンダスランク1
	王国弓兵制式長弓	24	540	0.044	戦 ナ 暗 狩 侍	−	[交]サンドリアランク1
12	ハンターロングボウ	27	490	0.055	狩	STR+1 AGI+1 飛命+2 飛攻+5	[敵]ギデアス:Juu Duzu the Whirlwind
15	義勇兵弓+1	13	350	0.037	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛攻+2	[合]木工徒弟
	義勇兵弓+2	14	340	0.041	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛攻+3	[合]木工徒弟HQ
	王国弓兵長弓+1	25	524	0.048	戦 ナ 暗 狩 侍	飛命+1	[合]木工徒弟
	王国弓兵長弓+2	26	508	0.051	戦 ナ 暗 狩 侍	飛命+2	[合]木工徒弟HQ
16	パワーボウ	30	540	0.056	戦 ナ 暗 狩 侍	−	[合]木工徒弟(骨細工素人)
	パワーボウ+1	31	524	0.059	戦 ナ 暗 狩 侍	飛命+2 飛攻+9	[合]木工徒弟HQ(骨細工素人)
20	プラトーンボウ	15	360	0.042	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	−	[BF]恐怖の狙撃手、甲殻小隊
24	ラップドボウ	19	360	0.053	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	−	[合]木工徒弟(革細工素人)
	ラップドボウ+1	20	351	0.057	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+3	[合]木工徒弟HQ(革細工素人)
29	アサシンボウ	21	330	0.064	狩	AGI+2 飛命+3	[敵]ダボイ:Hawkeyed Dnatbat
30	グレートボウ	43	540	0.080	戦 ナ 暗 狩 侍	−	[合]木工下級職人(骨細工素人)
	破魔弓(R)(E)	43	524	0.082	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	対エンプティ:飛命+10 飛攻+10%	[ク]ジュノ:虚ろなる記憶
	グレートボウ+1	44	524	0.084	戦 ナ 暗 狩 侍	飛命+2 飛攻+12	[合]木工下級職人HQ(骨細工素人)
34	シャドウボウ	24	330	0.073	狩	AGI+2 飛命+8	[合]革細工皆伝
	シャドウボウ+1	25	320	0.078	狩	AGI+2 飛命+10	[合]革細工皆伝HQ
36	コンポジットボウ	36	450	0.080	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	−	[合]木工下級職人
	コンポジットボウ+1	37	441	0.084	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+3	[合]木工下級職人HQ
38	スピードボウ	25	324	0.077	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	−	[ク]バストゥーク:常連客
40	シカーボウ(R)	54	540	0.100	狩	飛命+4 飛攻+12	[BF]噂のスライム、上様御一行
	バトルボウ	54	540	0.100	戦 ナ 暗 狩 侍	−	[合]木工名取(骨細工素人)
	バトルボウ+1	55	524	0.105	戦 ナ 暗 狩 侍	飛命+2 飛攻+15	[合]木工名取HQ(骨細工素人)
41	スナイプボウ(R)(E)	27	360	0.075	狩	AGI+4	[AF]AFクエスト1:狩人
50	カマン	32	360	0.089	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	−	[合]木工目録
	カマン+1	33	350	0.094	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+3	[合]木工目録HQ
	ウォーボウ	65	540	0.120	戦 ナ 暗 狩 侍	−	[合]木工目録(錬金術従弟)
	ウォーボウ+1	66	524	0.126	戦 ナ 暗 狩 侍	飛命+2 飛攻+18	[合]木工目録HQ(錬金術従弟)

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
53	サジタリウスボウ	34	330	0.103	狩	AGI+4 飛命+3	不明
55	ライトニングボウ	35	360	0.097	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	DEX+2 耐雷+6	[合]木工印可
	ライトニングボウ+1	36	352	0.102	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	DEX+3 耐雷+7 飛命+3	[合]木工印可HQ
	ヴァーリボウⓇⒺ	71	490	0.145	狩	STR+3 AGI+3 飛命+2 飛攻+23	[敵]フェ・イン：Eastern Shadow
	エウリュトスボウ	71	490	0.145	狩	STR+3 AGI+3 飛命+2 飛攻+23	[BF]ドーフェ兄弟
57	ロクスリーボウⓇⒺ	12	120	0.100	狩	飛命+12	[敵]流砂洞：Sagittarius X-XIII
58	ラピッドボウ	37	360	0.103	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	―	[合]木工印可
	ラピッドボウ+1	38	350	0.109	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+3	[合]木工印可HQ
59	サルンガⓇ	72	720	0.100	狩	STR+1 INT+1 飛命+8	[BF]八つ裂き旅団、蒼の血族
60	セレーネボウⓇⒺ	72	540	0.133	狩	STR+2 月の満ち欠けにより飛命/飛攻が変動	[敵]ウルガラン山脈： White Coney、Black Coney
63	ファラオボウ	36	360	0.100	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	土属性天候：飛命+10 飛攻+15	[敵]流砂洞：Antican Tribunus
69	フェイルノートⓇ	72	582	0.124	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+10 モクシャ+5 敵対心−5	[敵]オズトロヤ城〔S〕： Suu Xicu the Cantabile
	天の鹿児弓Ⓡ	69	524	0.132	狩 侍	飛攻+15 コンビネーション：HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	[敵]ベドー〔S〕：Blifnix Oilycheeks
70	ローゼンボーゲン	38	360	0.106	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	HP+10 VIT+3	[合]木工皆伝(錬金術目録)
	ローゼンボーゲン+1	39	350	0.111	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	HP+12 VIT+4 飛命+3	[合]木工皆伝HQ(錬金術目録)
	マイティボウ	53	450	0.118	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+5 風曜日：D63 耐風+15	[他]ガリスン：ヴォルボー
	ジェンダワ	76	600	0.127	狩	AGI+2	[合]木工師範(骨細工名取)
	ジェンダワ+1	77	582	0.132	狩	AGI+3 飛命+3	[合]木工師範HQ(骨細工名取)
	インペリアルボウⓇⒺ	75	540	0.139	戦 ナ 暗 狩 侍	アサルト：D77 飛命+10	[ア]ラミア13号討伐作戦：???ボウ
71	アルコデベロシダ	28	300	0.093	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	HP+10 STR+1 日中：リジェネ	[敵]東アルテパ砂漠：Cactrot Rapido
	インペリアルカマンⓇⒺ	38	360	0.106	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	曜日：属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]イルルシ環礁
	トライアルボウⓇⒺ	39	360	0.108	狩	潜在能力：HP+20 耐風+10 耐雷+10	[ク]ウィンダス：若木
	重藤弓	75	600	0.125	狩 侍	飛攻+15 侍：飛命+7	[合]木工師範(下級職人)
	重藤弓改	76	582	0.131	狩 侍	飛攻+16 侍：飛命+8	[合]木工師範HQ(下級職人)
	筆頭魔戦隊長弓Ⓡ	77	540	0.143	戦 ナ 暗 狩 侍	レジストブライン効果アップ ウィンダス国民：飛命+7	[交]ウィンダスランク9
	コブラボウⓇ	77	524	0.147	戦 ナ 暗 狩 侍	飛命+5 レジストブライン効果アップ	[交]ウィンダス〔S〕：戦功水晶章
72	エクスパンジャーⓇⒺ	26	360	0.072	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+9 潜在能力：D39	[BF]軍隊蟻の行軍、模倣魔、四季悪日など
	イフリートボウⓇⒺ	40	360	0.111	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	STR+3 飛攻+10 潜在能力：クリティカル発動率アップ	[ク]その他：神在月
	マーシャルボウ	67	540	0.124	戦 ナ 暗 狩 侍	TPボーナス	[ク]ENM：ウルガランの聖牛
73	ペルデュボウⓇⒺ	38	360	0.106	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	潜在能力：D42	[交]アトルガン：特務曹長
	ルーンボウ	38	360	0.106	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 召 青 学	潜在能力：飛命+5 敵対心−2	[他]謎の装置にインフィニティコアを使用
75	レリックボウⓇⒺ	1	999	0.001	狩 侍	―	[他]デュナミス−ジュノ
	ウルヴァーボウⓇⒺ	1	540	0.002	狩 侍	デュナミス：D68 隔540 耐水+7	[他]レリックボウを強化
	ラミアンカマン−1	10	540	0.019	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命−8	[敵]ラミア族
	ラミアンカマン	19	270	0.070	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	MP+10 魔法防御力アップ+1	[合]骨細工皆伝
	ラミアンカマン+1	20	261	0.077	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	MP+12 飛命+8 魔法防御力アップ+2	[合]骨細工皆伝HQ
	ケルベロスボウ	72	600	0.120	戦 ナ 暗 狩 侍	AGI+2 耐火+13 耐闇+13	[合]木工師範(骨細工)
	ケルベロスボウ+1	73	582	0.125	戦 ナ 暗 狩 侍	AGI+4 耐火+14 耐闇+14 飛攻+24	[合]木工師範HQ(骨細工)
	デュナミスボウⓇⒺ	68	540	0.126	狩 侍	デュナミス：D71 隔540 耐水+9	[他]ウルヴァーボウを強化
	二所藤の弓ⓇⒺ	81	540	0.150	狩 侍	デュナミス：南無八幡	[他]デュナミスボウを強化
	与一の弓ⓇⒺ	81	524	0.155	狩 侍	飛命+20 飛攻+10 南無八幡	[他]二所藤の弓を強化

射撃：ガン

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
6	ハーケンビュクゼ	9	600	0.015	狩	耐火+2	[敵]ゲルスバ野営陣： Orcish Stonelauncher
15	バンディットガン	14	600	0.023	シ 狩 忍 コ	―	[合]骨細工目録(鍛冶名取)
	バンディットガン+1	15	582	0.026	シ 狩 忍 コ	―	[合]骨細工目録HQ(鍛冶名取)
19	種子島	15	600	0.025	狩 忍	―	[合]鍛冶目録(木工徒弟／彫金素人)
	種子島改	16	582	0.027	狩 忍	―	[合]鍛冶目録HQ(木工徒弟／彫金素人)
20	プラトーンガン	15	600	0.025	シ 狩 忍 コ	―	[BF]恐怖の狙撃手、悩殺三姉妹
22	アークゥイバス	18	600	0.030	狩	―	[合]鍛冶名取(木工下級職人／彫金見習)
	アークゥイバス+1	19	582	0.033	狩	―	[合]鍛冶名取HQ(木工下級職人／彫金見習)
27	パイレートガン	20	600	0.033	シ 狩 忍 コ	耐土−3 耐水+6	[合]骨細工印可(鍛冶名取)
	パイレートガン+1	21	582	0.036	シ 狩 忍 コ	耐土−3 耐雷+3 耐水+9 飛命+5	[合]骨細工印可HQ(鍛冶名取)
30	ミリタリーガン	23	548	0.042	シ 狩 忍 コ	飛攻+7	[他]ガリスン：ザルクヘイムなど(Lv30制限)
	マーズヘキサガン	22	480	0.046	コ	飛命+3	[合]鍛冶目録(木工下級職人／彫金見習)
	マーズヘキサガン+1	23	466	0.049	コ	飛命+5	[合]鍛冶目録HQ(木工下級職人／彫金見習)
34	サーペンタインガン	25	660	0.038	狩	飛命+10 飛攻+10	[敵]ダボイ：Orcish Firebelcher
36	ダークヘキサガン	25	480	0.052	コ	飛命+4	[合]鍛冶印可
	ダークヘキサガン+1	26	466	0.056	コ	飛命+6	[合]鍛冶印可HQ
40	トランプガンⓇⒺ	28	480	0.058	コ	AGI+2 飛命+2	[AF]AFクエスト1：コルセア
42	根来式鉄砲	28	600	0.047	狩 忍	―	[合]鍛冶印可(木工徒弟／彫金素人)
	根来式鉄砲改	29	582	0.050	狩 忍	―	[合]鍛冶印可HQ(木工徒弟／彫金素人)
46	デラックスカービン	32	600	0.053	シ 狩 忍 コ	―	[ク]ラバオ：黄金のたてがみ
50	シードッグガン	25	600	0.042	シ 狩 忍 コ	―	[合]骨細工印可(鍛冶名取)
	シードッグガン+1	26	582	0.045	シ 狩 忍 コ	飛攻+10	[合]骨細工印可HQ(鍛冶名取)
	銃士制式長銃	34	582	0.058	狩	飛命+10	[交]バストゥークランク5(1位限定)
52	銃士長銃+1	35	565	0.062	狩	飛命+10 他国支配地域：飛攻+8	[合]鍛冶皆伝
	銃士長銃+2	36	548	0.066	狩	飛命+10 他国支配地域：飛攻+9	[合]鍛冶皆伝HQ
56	マッチロックガン	36	600	0.060	狩 コ	―	[合]鍛冶高弟(木工名取／彫金徒弟)
	マッチロックガン+1	37	582	0.064	狩 コ	―	[合]鍛冶高弟HQ(木工名取／彫金徒弟)
60	フォースガンⓇ	37	582	0.064	狩	飛命+6 飛攻+6	[交]バストゥーク〔S〕：連合従軍章
	シャークガンⓇⒺ	39	582	0.067	シ 狩 忍 コ	飛命+5 ビシージ：飛攻+5	[交]アトルガン：伍長

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

射撃:ガンのつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
65	ヘキサガン	30	480	0.063	コ	飛命+5	[合]鍛冶高弟(彫金名取/木工名取)
	ヘキサガン+1	31	466	0.067	コ	飛命+7	[合]鍛冶高弟HQ(彫金名取/木工名取)
69	マーダラーⓇ	38	600	0.063	狩 コ	飛命+8 コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	[敵]ラヴォール村(S):Cogtooth Skagnogg
	バジリスクⓇ	39	582	0.067	狩 コ	飛攻+8 コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	[敵]オズトロヤ城(S):Fleshgnasher
70	ヘルファイア	41	660	0.062	狩	飛命+5 飛攻+15	[合]鍛冶皆伝(木工名取/彫金目録)
	ヘルファイア+1	42	640	0.066	狩	飛命+7 飛攻+17	[合]鍛冶皆伝HQ(木工名取/彫金目録)
71	トライアルガンⓇⒺ	39	600	0.065	狩 コ	潜在能力:HP+20 耐土+10 耐水+10	[ク]バストゥーク:明日へと向かう銃弾
	インペリアルガンⓇⒺ	40	600	0.067	狩	曜日:属性ウェポンスキルのダメージアップ	[交]ペリキア
	シルバーカサンドラ	33	480	0.069	コ	飛命+6	[合]彫金師範(革細工下級職人)
	グレートカサンドラ	34	466	0.073	コ	飛命+8	[合]彫金師範HQ(革細工下級職人)
72	コフィンメーカーⓇⒺ	27	600	0.045	シ 狩 忍 コ	飛命+9 潜在能力:D40	[BF]猛鳥の食卓、会議は踊る、模倣魔
	ピースメーカー	13	270	0.048	コ	AGI+5 敵対心−2	[敵]エジワ蘿洞:Bluestreak Gyugyuroon
	マーシャルガン	39	612	0.064	狩 コ	TPボーナス	[ク]ENM:雪こんこん
73	カルバリン	50	760	0.066	シ 狩	飛命−10 飛攻+18	[合]鍛冶師範(木工目録/彫金徒弟)
	カルバリン+1	51	737	0.069	シ 狩	飛命−12 飛攻+20	[合]鍛冶師範HQ(木工目録/彫金徒弟)
75	レリックガンⓇⒺ	1	999	0.001	狩	−	[他]デュナミス−サンドリア
	マークスマンガンⓇⒺ	1	600	0.002	狩	デュナミス:D39 隔600 耐火+7	[他]レリックガンを強化
	クイックシルバーⓇⒺ	31	480	0.065	コ	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	デュナミスガンⓇⒺ	39	600	0.065	狩	デュナミス:D42 隔600 耐火+9	[他]マークスマンガンを強化
	コルセアガン	41	600	0.068	狩 コ	−	[合]骨細工(鍛冶目録)
	コルセアガン+1	42	582	0.072	狩 コ	−	[合]骨細工HQ(鍛冶目録)
	フェルディナントⓇⒺ	47	600	0.078	狩	デュナミス:カラナック	[他]デュナミスガンを強化
	アナイアレイターⓇⒺ	47	582	0.081	狩	飛命+20 飛攻+10 カラナック	[他]フェルディナントを強化
	デスペナルティⓇⒺ	40	480	0.083	コ	クイックドロー性能アップ レデンサリュート アフターマス:飛命+/飛攻+/時々倍撃	[他]クイックシルバーを強化

射撃:クロスボウ

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	ライトクロスボウ	6	288	0.021	戦 暗 狩	−	[合]木工見習(鍛冶素人)
	ライトクロスボウ+1	7	280	0.025	戦 暗 狩	飛攻+3	[合]木工見習HQ(鍛冶素人)
10	共和軍団兵制式石弓	10	288	0.035	戦 シ 暗 狩	−	[交]バストゥークランク1
12	クロスボウ	12	288	0.042	戦 シ 暗 狩	−	[合]木工下級職人(鍛冶素人)
	クロスボウ+1	13	280	0.046	戦 シ 暗 狩	飛攻+6	[合]木工下級職人HQ(鍛冶素人)
15	共和軍団兵石弓+1	11	280	0.039	戦 シ 暗 狩	HP+4	[合]木工見習
	共和軍団兵石弓+2	12	272	0.044	戦 シ 暗 狩	HP+6	[合]木工見習HQ
20	アルモガバーボウⓇ	15	288	0.052	戦 シ 暗 狩	飛攻+4	[敵]ジャグナー森林:Fraelissa
25	パワークロスボウ	17	288	0.059	戦 シ 暗 狩	AGI+1	[敵]ベドー:Bi'Gho Headtaker
30	ザンバーハ	19	288	0.066	戦 シ 暗 狩	−	[合]木工名取(鍛冶見習)
	ザンバーハ+1	20	280	0.071	戦 シ 暗 狩	飛攻+9	[合]木工名取HQ(鍛冶見習)
37	李広の弩	24	288	0.083	戦 シ 暗 狩	飛命+3 飛攻+3	[敵]ソ・ジヤ(Lv40制限):Gyre-Carlin
40	サグザンバーハⓇ	24	288	0.083	戦 シ 暗 狩	AGI+1 飛命+2	[ク]ENM:燃ゆる高空
50	アルバレスト	29	288	0.101	戦 シ 暗 狩	−	[合]木工目録(鍛冶徒弟)
	アルバレスト+1	30	280	0.107	戦 シ 暗 狩	飛攻+12	[合]木工目録HQ(鍛冶徒弟)
54	ライオンクロスボウ	27	260	0.104	戦 シ 暗 狩	−	[敵]ズヴァール城外郭:Marquis Amon
	レオクロスボウ	27	232	0.116	戦 シ 暗 狩	−	[合]木工皆伝
	レオクロスボウ+1	27	204	0.132	戦 シ 暗 狩	−	[合]木工皆伝HQ
58	アームブルストⓇ	34	288	0.118	戦 シ 暗 狩	飛命+3 飛攻+10	[BF]蒼の血族
60	ヘヴィクロスボウ	34	288	0.118	戦 シ 暗 狩	−	[合]木工印可(鍛冶下級職人/骨細工見習)
	ヘヴィクロスボウ+1	35	280	0.125	戦 シ 暗 狩	飛攻+15	[合]木工印可HQ(鍛冶下級職人/骨細工見習)
63	ベロシティボウ	26	216	0.120	戦 シ 暗 狩	AGI+1	[合]木工高弟
	ベロシティボウ+1	27	210	0.129	戦 シ 暗 狩	AGI+2 飛攻+16	[合]木工高弟HQ
67	オティヌスボウⓇⒺ	54	432	0.125	狩	飛攻+18	[敵]グスタフの洞門:Wyvernpoacher Drachlox
68	フラジラントボウ	34	288	0.118	戦 シ 暗 狩	−	[敵]ボストーニュ監獄:Drexerion the Condemned
69	リピーティングボウ	17	144	0.118	狩	−	[合]木工皆伝(鍛冶目録/骨細工名取)
	マシンボウ	18	130	0.138	狩	飛攻+18	[合]木工皆伝HQ(鍛冶目録/骨細工名取)
70	ストームザンバーハⓇⒺ	36	288	0.125	戦 シ 暗 狩	アサルト:D38 飛攻+10	[ア]黒い男爵撃墜作戦:???ボウ
	グロウナーボウⓇ	40	320	0.125	狩	AGI+4 飛命+12 飛攻+3	[BF]動く島、真龍
71	ジシュカクロスボウⓇ	28	216	0.130	シ 狩	飛命+8	[BF]飛竜の眷族、伝説のチャンピオン
73	ペルデュクロスボウⓇⒺ	35	288	0.122	戦 シ 暗 狩	潜在能力:D39	[交]アトルガン:少尉
74	スタウローボウ	36	288	0.125	戦 シ 暗 狩	AGI+4 デーモンキラー効果アップ	[合]木工師範(骨細工目録/鍛冶目録)
	グランドクロスボウⓇ	38	288	0.132	戦 暗 狩	飛命+10	[敵]ラヴォール村(S):Hawkeyed Dnatbat
	スタウローボウ+1	37	280	0.132	戦 シ 暗 狩	AGI+4 飛攻+18 デーモンキラー効果アップ	[合]木工師範HQ(骨細工目録/鍛冶目録)
75	キラーボウⓇⒺ	36	288	0.125	狩	−	[ア]ナイズル島100層のHNM
	ガストラフェテスⓇⒺ	39	288	0.135	狩	スナップショット効果アップ 乱れ撃ち命中率アップ トゥルーフライト アフターマス:飛命+/飛攻+/時々倍撃	[他]キラーボウを強化

投てき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	石つぶて	5	276	0.018	戦 モ 白 黒 シ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 召	−	[合]骨細工見習
5	ボムのうで	6	300	0.020	戦 シ 暗 忍	追加効果:火ダメージ	[敵]各地のボム族
	クラスターのうで	7	300	0.023	戦 シ 暗 忍	追加効果:火ダメージ	[敵]各地のボム族(クラスター)
	スノールのうで	7	300	0.023	戦 シ 暗 忍	追加効果:氷ダメージ	[敵]各地のスノール族
6	コアスブーメラン	6	323	0.019	戦 シ 狩	−	[敵]外ホルトト遺跡:Balloon
7	ダート	6	168	0.036	戦 赤 シ 暗 忍 コ	−	[合]裁縫見習
14	ブーメラン	11	294	0.037	戦 シ 狩	−	[合]木工見習

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
14	**ブーメラン+1**	12	286	0.042	戦 シ 狩	—	[合]木工見習HQ
	ホークアイ	9	168	0.054	戦 赤 シ 暗 忍 コ	—	[合]裁縫下級職人(彫金素人)
15	朧月輪ⓇⒺ	9	286	0.031	シ 忍 青 踊	AGI+1	[敵]コンシュタット高地:Bendigeit Vran
18	手裏剣	29	192	0.151	忍	—	[合]鍛冶徒弟
19	グレネード	13	300	0.043	戦 シ 暗 忍	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術目録(木工素人／鍛冶徒弟)
	フレイムブーメラン	13	294	0.044	戦 シ 狩	耐火+4 追加効果:火ダメージ	[宝]パルブロ鉱山(Treasure Chest)
20	プラトーンディスク	11	286	0.038	シ 忍 青 踊	—	[BF]恐怖の狙撃手、悩殺三姉妹
	プラトーンエッジ	13	294	0.044	シ 狩	—	[BF]闇夜の舞姫
24	ウィングエッジ	15	294	0.051	シ 忍	—	[合]彫金目録
	ウィングエッジ+1	16	286	0.056	シ 忍	—	[合]彫金目録HQ
	風車	12	168	0.071	戦 赤 シ 暗 忍 コ	—	[合]裁縫高弟(鍛冶下級職人)
28	チャクラム	16	294	0.054	シ 忍 青 踊	—	[合]彫金目録(鍛冶下級職人)
	チャクラム+1	17	286	0.059	シ 忍 青 踊	—	[合]彫金目録HQ(鍛冶下級職人)
	十字手裏剣	41	192	0.214	忍	—	[合]鍛冶名取
32	震天雷	18	300	0.060	戦 シ 暗 忍	追加効果:火ダメージ	[合]錬金術目録(鍛冶徒弟)
33	ロングブーメラン	18	294	0.061	戦 シ 狩	AGI+2	[敵]ダボイ:Orcish Firebelcher
35	タスラム	24	276	0.087	戦 モ 白 黒 シ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 召	—	[合]鍛冶徒弟
36	ヒョウ	15	168	0.089	戦 赤 シ 暗 忍 コ	—	[合]裁縫印可(鍛冶見習)
40	ライアット	21	300	0.070	戦 シ 暗 忍	追加効果:雷ダメージ	[合]錬金術印可(鍛冶見習)
	連邦魔戦士制式投刀	21	294	0.071	戦 シ 狩	—	[交]ウィンダスランク4
	ウォーフープⓇⒺ	21	286	0.073	踊	CHR+3	[AF]AFクエスト1:踊り子
	准銃士制式投輪	23	302	0.076	シ 忍 青 踊	飛命+5 飛攻+5	[交]バストゥークランク4(1位限定)
43	連邦魔戦士投刀+1	22	286	0.077	戦 シ 狩	他国支配地域:命中+4 飛命+4	[合]彫金目録
	准銃士投輪+1	24	293	0.082	シ 忍 青 踊	飛命+5 飛攻+5 他国支配地域:STR+2	[合]彫金印可
	連邦魔戦士投刀+2	23	278	0.083	戦 シ 狩	他国支配地域:命中+5 飛命+5	[合]彫金目録HQ
	准銃士投輪+2	25	285	0.088	シ 忍 青 踊	飛命+5 飛攻+5 他国支配地域:STR+3	[合]彫金印可HQ
47	ヤグードフリーザー	24	294	0.082	戦 シ 狩	対ヤグード追加効果:氷ダメージ	[敵]ズヴァール城外郭:Blood Demon
48	卍手裏剣	63	192	0.328	忍	—	[合]鍛冶印可
50	ペイストダート	15	162	0.093	戦 赤 シ 暗 忍 コ	STR+1 AGI+1	[合]裁縫目録(骨細工名取)
	アストラガルス	32	276	0.116	戦 モ 白 黒 シ 暗 獣 吟 狩 忍 竜 召	—	[合]骨細工目録
54	スマートグレネードⓇⒺ	42	300	0.140	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	飛命−4 追加効果:火ダメージ	[ク]バタリア丘陵(S):追憶の風に抱かれて
55	ジンのうで	8	300	0.027	戦 シ 暗 忍	追加効果:闇ダメージ	[敵]過去世界の"ジン"ボム族
	コメットテイル	26	265	0.098	戦 シ 狩	HP+15 MP+15 耐光+4 耐闇+4 飛命+10 飛攻+20	[敵]ベヒーモスの縄張り:Behemoth
57	円月輪	27	294	0.092	シ 忍 青 踊	—	[合]彫金高弟(鍛冶目録)
	円月輪改	28	294	0.095	シ 忍 青 踊	—	[合]彫金高弟HQ(鍛冶目録)
60	ライトブーメランⓇ	28	294	0.095	戦 シ 狩	DEX+2 飛命+8	[BF]蒼の血族
	風魔手裏剣	72	192	0.375	忍	—	[合]鍛冶皆伝(彫金名取)
61	デスチャクラムⓇⒺ	28	294	0.095	青	エンチャント:MPmax+5%<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
65	アトルガンダート	23	168	0.137	戦 赤 シ 暗 忍 コ	飛命+5	[合]裁縫下級職人(骨細工見習)
68	ライジングサン	30	294	0.102	シ 忍 青 踊	—	[合]鍛冶皆伝(彫金目録)
	ライジングサン+1	31	286	0.108	シ 忍 青 踊	飛命+10	[合]鍛冶皆伝HQ(彫金目録)
70	トロールベーンⓇⒺ	1	294	0.003	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力:クリティカル発動率アップ エンチャント:VIT+10<15回 24時間 30秒>	[交]アトルガン:上等傭兵
	マムージャベーンⓇⒺ	1	294	0.003	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力:命中+6 エンチャント:回避+10<15回 24時間 30秒>	[交]アトルガン:上等傭兵
	ラミアベーンⓇⒺ	1	294	0.003	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力:魔法攻撃力アップ エンチャント:リフレシュ<15回 1時間 30秒>	[交]アトルガン:上等傭兵
	ウングルブーメランⓇⒺ	30	220	0.136	シ 忍	HP+8 MP+8 耐風+8 回避+8	[敵]グスタフの洞門:Ungur
72	アフェリオットⓇ	250	276	0.906	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	—	[敵]ル・オンの庭:Seiryu
	ゼファーⓇ	250	276	0.906	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	—	[敵]ル・オンの庭:Byakko
	南極の風Ⓡ	250	276	0.906	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	—	[敵]ル・オンの庭:Suzaku
	北極の風Ⓡ	250	276	0.906	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	—	[敵]ル・オンの庭:Genbu
73	軒猿手裏剣Ⓡ	85	192	0.443	忍	飛命+18 敵対心+2	[BF]戦慄の角、真龍
75	インペリアルエッグ	99	999	0.099	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	CHR+3 飛命+99 ヒーリングHP+3 追加効果:挑発	[合]彫金師範
	ツァーリエッグ	100	999	0.100	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	CHR+4 飛命+100 ヒーリングHP+4 追加効果:挑発	[合]彫金師範HQ
	スネークアイ	31	294	0.105	戦 シ 狩	リジェネ 潜在能力:STR+5 追加効果:毒	[合]骨細工皆伝
	スネークアイ+1	32	286	0.112	戦 シ 狩	リジェネ 潜在能力:STR+6 追加効果:毒	[合]骨細工皆伝HQ
	オウレオールⓇ	28	192	0.146	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	魔法命中率+8	[交]Yurim:怠惰の宿罪
	甲賀手裏剣	88	192	0.458	忍	飛攻+10	[ア]アシュタリフ号威力偵察など

管楽器

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	フルート	—	—	—	吟	—	[合]木工素人
	フルート+1	—	—	—	吟	レクイエム+1	[合]木工素人HQ
	フルート+2	—	—	—	吟	HP+5 レクイエム+1	[合]木工素人HQ
4	コルネット	—	—	—	吟	メヌエット+1	[合]骨細工見習(彫金見習)
	コルネット+1	—	—	—	吟	メヌエット+2	[合]骨細工見習HQ(彫金見習)
	コルネット+2	—	—	—	吟	AGI+1 メヌエット+2	[合]骨細工見習HQ(彫金見習)
9	ピッコロ	—	—	—	吟	スレノディ+1	[合]木工見習
	ピッコロ+1	—	—	—	吟	スレノディ+2	[合]木工見習HQ
14	メリーのホルンⓇ	—	—	—	吟	ララバイ+1	[敵]コンシュタット高地:Stray Mary
19	ゲムショルン	—	—	—	吟	マンボ+1	[合]骨細工徒弟
	ゲムショルン+1	—	—	—	吟	マンボ+2	[合]骨細工徒弟HQ
20	王国槍兵制式角笛	—	—	—	吟	CHR+3 マーチ+1	[交]サンドリアランク2(2位以上)
23	セイレーンフルート	—	—	—	吟	レクイエム+2	[ク]バストゥーク:黄昏の恋人たち
25	王国槍兵角笛+1	—	—	—	吟	HP+3 MP+3 CHR+3 マーチ+1	[合]骨細工徒弟

武器データ
防具データ
魔法データ
ウェポンスキルデータ
連携データ
食品データ
薬品データ

格闘武器
短剣
片手剣
両手剣
片手斧
両手斧
両手鎌
両手槍
片手刀
両手刀
片手棍
両手棍
弓術
射撃:ガン
射撃:クロスボウ
投てき
管楽器
弦楽器
矢・弾(弓術)
矢・弾(射撃:ガン)
矢・弾(射撃:クロスボウ)
矢・弾(消費タイプ)
矢・弾(非消費タイプ)
グリップ

管楽器のつづき

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
25	**王国槍兵角笛+2**	–	–	–	吟	HP+4 MP+4 CHR+3 マーチ+1	[合]骨細工徒弟HQ
32	トラベルシエール	–	–	–	吟	マドリガル+1	[合]木工下級職人
	トラベルシエール+1	–	–	–	吟	マドリガル+2	[合]木工下級職人HQ
	トラベルシエール+2	–	–	–	吟	MP+10 マドリガル+2	[合]木工下級職人HQ
36	フェアリーピッコロ	–	–	–	吟	マーチ+2	[ク]ウィンダス:音楽のあるレストラン
40	オリファントⓇ	–	–	–	吟	命中+3 攻+3 他国支配地域:管楽器スキル+3	[敵]ユタンガ大森林: Meww The Turtlerider
	ホルン	–	–	–	吟	エレジー+1	[合]骨細工名取
	ホルン+1	–	–	–	吟	エレジー+2	[合]骨細工名取HQ
48	エンゼルフルート	–	–	–	吟	プレリュード+1	[合]木工印可
	エンゼルフルート+1	–	–	–	吟	プレリュード+2	[合]木工印可HQ
50	ストームファイフⓇⒺ	–	–	–	吟	アサルト:バラード+1	[交]イルルシ環礁
56	クラムホルン	–	–	–	吟	カロル+1	[合]骨細工印可
	クラムホルン+1	–	–	–	吟	カロル+2	[合]骨細工印可HQ
	クラムホルン+2	–	–	–	吟	INT+1 カロル+2	[合]骨細工印可HQ
58	ハーメルンフルートⓇ	–	–	–	吟	CHR+2 回避+3 レクイエム+2	[BF]八つ裂き旅団、蒼の血族
60	ラムホーンⓇ	–	–	–	吟	CHR+4 マーチ+2	[交]サンドリア(S):戦功水晶章
66	狂乱の横笛Ⓡ	–	–	–	吟	STR+2 INT−4 CHR−4 潜在能力:STR+4	[ク]ENM:巨人の貝塚、トーテンタンツ
68	ショファー	–	–	–	吟	HP+15 レクイエム+2	[合]骨細工皆伝
	ショファー+1	–	–	–	吟	HP+20 レクイエム+3	[合]骨細工皆伝HQ
	ヘルズビューグル	–	–	–	吟	攻+3 回避+3 マンボ+1	[合]骨細工皆伝
	ヘルズビューグル+1	–	–	–	吟	攻+4 回避+4 マンボ+2	[合]骨細工皆伝HQ
70	ハーレクインホルンⓇ	–	–	–	吟	マズルカ+2	[BF]戦慄の角、動く島
72	レクイエムフルート	–	–	–	吟	レクイエム+4	[BF]皇国軍・黒の書:オロボンの呪縛
75	ギャッラルホルンⓇⒺ	–	–	–	吟	CHR+4 全歌+2 歌唱スキル+10 管楽器スキル+10	[他]ミレニアムホルンを強化
	デュナミスホルンⓇⒺ	–	–	–	吟	デュナミス:CHR+2 耐氷+9	[他]ピリックホルンを強化
	ピリックホルンⓇⒺ	–	–	–	吟	デュナミス:CHR+1 耐氷+7	[他]レリックホルンを強化
	ミレニアムホルンⓇⒺ	–	–	–	吟	デュナミス:CHR+3 全歌+2	[他]デュナミスホルンを強化
	レリックホルンⓇⒺ	–	–	–	吟	–	[他]デュナミス−ジュノ

弦楽器

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	メープルハープ	–	–	–	吟	–	[合]木工徒弟
	メープルハープ+1	–	–	–	吟	ミンネ+1	[合]木工徒弟HQ
14	ハープ	–	–	–	吟	ミンネ+1	[合]木工徒弟
	ハープ+1	–	–	–	吟	ミンネ+2	[合]木工徒弟HQ
33	ミリタリーハープ	–	–	–	吟	フィナーレ+2	[他]ガリスン:ザルクヘイムなど(Lv30制限)
36	ローズハープ	–	–	–	吟	エチュード+1	[合]木工目録
	ローズハープ+1	–	–	–	吟	エチュード+2	[合]木工目録HQ
44	ラミアの竪琴	–	–	–	吟	–	[ク]バストゥーク:狂想曲「氷河に果てる恋」
60	エボニーハープ	–	–	–	吟	ピーアン+1	[合]木工高弟
	エボニーハープ+1	–	–	–	吟	ピーアン+2	[合]木工高弟HQ
	エボニーハープ+2	–	–	–	吟	命中+1 ピーアン+2	[合]木工高弟HQ
	ナースメイドハープ	–	–	–	吟	ララバイ+2	[BF]死生の苦輪
70	神代の竪琴	–	–	–	吟	耐闇+15 エチュード+1	[合]木工皆伝
	神代の竪琴+1	–	–	–	吟	耐闇+20 エチュード+2	[合]木工皆伝HQ
	嘆きの竪琴	–	–	–	吟	スレノディ+3	[BF]龍円舞曲、模倣魔、四季悪日
71	エンゼルライアーⓇ	–	–	–	吟	ヒムヌス+2 ヘイスト+2%	[BF]戦慄の角
75	キタラアングリカ	–	–	–	吟	CHR+2 耐光+5 ヴィルレー+1	[合]木工師範
	キタラアングリカ+1	–	–	–	吟	CHR+3 耐光+6 ヴィルレー+2	[合]木工師範HQ

矢・弾(弓術)

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	古びた矢	4	126	0.032	狩	飛命−3	[他]「腐った矢筒」を使用する
	石の矢	5	120	0.042	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	–	[合]木工素人
	木の矢	5	120	0.042	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	–	[合]木工素人
7	野矢	7	126	0.056	狩	飛命−3	[他]「古びた矢筒」を使用する
	骨の矢	9	120	0.075	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	–	[合]木工素人
14	鉄の矢	14	120	0.117	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	–	[合]木工徒弟
15	野矢+1	12	126	0.095	狩	飛命−4	[他]「古びた矢筒」を使用する
	ファングアロー	15	90	0.167	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+5	[合]木工名取
17	ビートルアロー	12	90	0.133	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+5	[合]木工下級職人
19	ポイズンアロー	16	120	0.133	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	追加効果:毒	[合]木工徒弟
24	野矢+2	14	126	0.111	狩	飛命−4	[他]「古びた矢筒」を使用する
	銀の矢	19	120	0.158	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	–	[合]木工徒弟
29	野矢+3	15	126	0.119	狩	飛命−5	[他]「古びた矢筒」を使用する
	ホーンアロー	17	90	0.189	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+5	[合]木工名取
35	スリプルアロー	1	90	0.011	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+5 追加効果:睡眠	[合]木工名取
40	野矢+4	20	126	0.159	狩	飛命−5	[他]「古びた矢筒」を使用する
	黄金の矢	17	93	0.183	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+15	[合]木工印可
	スコーピオンアロー	24	90	0.267	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+5	[合]木工目録
45	野矢+5	23	126	0.183	狩	飛命−6	[他]「古びた矢筒」を使用する
	雷の矢	29	120	0.242	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	追加効果:雷ダメージ	[合]木工目録
	氷の矢	29	120	0.242	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	追加効果:氷ダメージ	[合]木工目録
	炎の矢	29	120	0.242	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	追加効果:火ダメージ	[合]木工名取
50	野矢+6	26	126	0.206	狩	飛命−6	[他]「古びた矢筒」を使用する

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
50	白金の矢	20	93	0.215	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+15	[合]木工高弟
	ボドキンアロー	28	90	0.311	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+5	[合]木工印可
55	風の矢	27	90	0.300	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	追加効果:風ダメージ	[合]木工目録
	土の矢	27	90	0.300	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	追加効果:土ダメージ	[合]木工目録
	水の矢	27	90	0.300	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	追加効果:水ダメージ	[合]木工目録
	オブシディアアロー	30	90	0.333	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	―	[合]木工目録
60	王国大騎士制式火矢Ⓔ	10	50	0.200	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+10 飛攻+20 追加効果:火ダメージ	[交]サンドリアランク7
	野矢+7	30	126	0.238	狩	飛命−7	[他]「古びた矢筒」を使用する
	警護隊士制式魔法矢Ⓔ	40	120	0.333	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+40 飛攻+10 追加効果:麻痺	[交]ウィンダスランク7
	デーモンアロー	34	90	0.378	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+5 追加効果:攻撃力ダウン	[合]木工印可
65	マーリドアロー	36	120	0.300	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	―	[合]木工皆伝
70	パラリシスアロー	1	90	0.011	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	追加効果:麻痺	[合]木工目録
	ルーンアロー	32	120	0.267	戦 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 召 青 学	潜在能力:VIT+1 飛攻+10	[他]謎の装置にインフィニティコアを使用
	鏑矢	38	90	0.422	戦 赤 シ ナ 暗 獣 狩 侍 忍	飛命+3 追加効果:静寂	[合]木工師範(骨細工目録)

矢・弾(射撃:ガン)

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	ブロンズブレット	3	240	0.013	シ 狩 忍 コ	―	[合]錬金術下級職人(鍛冶見習)
15	カッパーブレット	10	240	0.042	狩	―	[合]錬金術徒弟(彫金素人)
22	旧式弾	42	249	0.169	狩	飛命−4	[他]「古びた弾薬箱」を使用する
	ブレット	46	240	0.192	シ 狩 忍 コ	―	[合]錬金術名取(彫金見習)
30	スパルタンブレット	1	240	0.004	狩	飛命+5 追加効果:スタン	[合]錬金術高弟(鍛冶見習)
40	エレクトラブレット	51	240	0.213	狩	―	[合]錬金術高弟(彫金見習)
42	旧式弾+1	61	249	0.245	狩	飛命−6	[他]「古びた弾薬箱」を使用する
50	プラチナブレット	46	249	0.185	シ 狩 忍	飛命+10	[合]錬金術師範(彫金名取)
	ゴールドブレット	46	247	0.186	シ 狩 忍	飛命+5	[合]錬金術皆伝(彫金見習)
	アイアンブレット	55	240	0.229	シ 狩 忍 コ	―	[合]錬金術名取(鍛冶徒弟)
	シルバーブレット	81	240	0.338	狩	―	[合]錬金術目録(彫金徒弟)
61	コルセアブレット	57	240	0.238	コ	飛命+25	[ク]ENM:奈落の傀儡師
66	スチールブレット	70	240	0.292	狩 コ	―	[合]錬金術名取(鍛冶徒弟)
73	カノンシェル	90	300	0.300	シ 狩	―	[合]錬金術師範(鍛冶見習/彫金見習)
75	ヘヴィシェルⓇⒺ	99	360	0.275	狩	飛命−15 飛攻+20	[敵]西アルテパ砂漠:King Vinegarroon

矢・弾(射撃:クロスボウ)

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	錆びたボルト	9	200	0.045	狩	飛命−3	[他]「錆びたボルトの箱」を使用する
	クロスボウボルト	10	192	0.052	戦 暗 狩	―	[合]木工見習
	ブロンズボルト	10	192	0.052	戦 暗 狩	―	[合]木工見習
10	ドッグボルト	16	200	0.080	狩	飛命−3	[他]「古びたボルト箱」を使用する
	ブラインボルト	18	192	0.094	戦 シ 暗 狩	追加効果:暗闇	[合]木工見習
15	アシッドボルト	21	192	0.109	戦 シ 暗 狩	追加効果:防御力ダウン	[合]木工見習
20	スリプルボルト	1	288	0.003	戦 シ 暗 狩	追加効果:睡眠	[合]木工見習
21	ドッグボルト+1	18	200	0.090	狩	飛命−4	[他]「古びたボルト箱」を使用する
25	ブラッディボルト	1	240	0.004	戦 シ 暗 狩	追加効果:HP吸収	[合]木工見習
	ドッグボルト+2	25	200	0.125	狩	飛命−5	[他]「錆びたボルトの箱」を使用する
	ベノムボルト	29	192	0.151	戦 シ 暗 狩	追加効果:毒	[合]木工見習
30	ドッグボルト+3	28	200	0.140	狩	飛命−5	[他]「錆びたボルトの箱」を使用する
	ホーリーボルト	32	192	0.167	戦 暗 狩	追加効果:光ダメージ	[合]木工見習
40	ドッグボルト+4	36	200	0.180	狩	飛命−6	[他]「錆びたボルトの箱」を使用する
	ミスリルボルト	40	192	0.208	戦 暗 狩	―	[合]木工名取
45	ブラックボルト	45	192	0.234	戦 暗 狩	―	[合]木工下級職人
52	ドッグボルト+5	45	200	0.225	狩	飛命−7	[他]「古びた弾薬箱」を使用する
	ダークボルト	50	192	0.260	戦 暗 狩	―	[合]木工印可
60	黄金銃士制式ボルトⒺ	60	140	0.429	戦 暗 狩	飛命+10 飛攻+20	[交]バストゥークランク7

矢・弾(消費タイプ)

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
10	ウィンドファン	―	―	―	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	対応した武器装備時に風属性の追加ダメージ	[合]骨細工印可
	ハイドロポンプ	―	―	―	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	対応した武器装備時に水属性の追加ダメージ	[合]木工印可(錬金術目録)
	バッテリー	―	―	―	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	対応した武器装備時に雷属性の追加ダメージ	[合]錬金術印可(鍛冶見習)
15	ルブリカント	―	―	―	か	オートマトンのHPが徐々に少量回復する油	[合]錬金術徒弟
30	キロバッテリー	―	―	―	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	対応した武器装備時に雷属性の追加ダメージ	[合]錬金術高弟(彫金見習)
	キロファン	―	―	―	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	対応した武器装備時に風属性の追加ダメージ	[合]骨細工高弟
	キロポンプ	―	―	―	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	対応した武器装備時に水属性の追加ダメージ	[合]木工高弟(錬金術目録)
	ルブリカント+1	―	―	―	か	オートマトンのHPが徐々に若干回復する	[合]錬金術徒弟HQ
50	メガバッテリー	―	―	―	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	対応した武器装備時に雷属性の追加ダメージ	[合]錬金術皆伝(鍛冶徒弟/彫金見習)
	メガファン	―	―	―	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	対応した武器装備時に風属性の追加ダメージ	[合]骨細工皆伝
	メガポンプ	―	―	―	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	対応した武器装備時に水属性の追加ダメージ	[合]木工皆伝(錬金術目録)
	ルブリカント+2	―	―	―	か	オートマトンのHPが徐々に大量回復する油	[合]錬金術徒弟HQ
73	ヴァルチャストーンⒺ	―	―	―	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	対応した武器装備時に時々2回攻撃する	[交]タブナジア:各種器官
75	T.トマホーク	―	―	―	戦	ジョブアビリティ「トマホーク」に用いられる	[合]鍛冶名取(木工徒弟)
	アンゴン	―	―	―	竜	ジョブアビリティ「アンゴン」に用いられる	[合]木工印可(鍛冶徒弟)

矢・弾(非消費タイプ)

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	備考	おもな入手方法
1	オルペウスの卵ⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	歌唱スキル+1 潜在能力:命中+1 攻+1 回避+1	[他]公式イベント
	ストリンガーⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	高周波でオートマトンに指令を伝達する操作器。名称は、有線で操作していた時代の名残	[ク]アトルガン:オートマトン
	ハッピーエッグⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+1% VIT+1	[他]公式イベント
	ラッキーエッグⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+1% VIT+1	[他]公式イベント
25	モリオンタスラム	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+3 INT+1	[敵]コロロカの洞門:Morion Worm
30	アターサシェⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+2	[敵]※
	オリバナムサシェⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+2	[敵]※
	シベットサシェⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+1 AGI+1	[敵]※
	スィートサシェⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	INT+2	[敵]※
	バルムサシェⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+1 INT+1	[敵]※
	ミルフルールサシェⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+1 INT+1	[敵]※
	ムスクサシェⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	VIT+2	[敵]※
35	ホーリーアムプラ	–	–	–	白	MP+5 MND+1	[敵]海蛇の岩窟:Wuur the Sandcomber
40	ターボストリンガーⓇⒺ	–	–	–	か	ストリンガーの高速改良型。従来のものより高速で指令を伝達できる	[AF]AFクエスト1:からくり士
	フルメタルブレットⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	カンパニエ:STR+2 DEX+2	[ク]ガルレージュ要塞(S):それぞれの死地へ
50	インペリアルダートⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ビシージ:ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2	[交]アトルガン:一等傭兵
	オプチカルニードルⓇ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	命中+1	[BF]四界の神像
	ナザル・ボンジュウⓇ	–	–	–	白 黒 吟 召 か 学	INT+1 MND+1 CHR+2	[BF]四界の神像
	ボランティアダートⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ビシージ:攻+10	[交]アトルガン:一等傭兵
	マーシナリダートⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ビシージ:INT+3 MND+3 CHR+3	[交]アトルガン:一等傭兵
	マントラコインⓇ	–	–	–	白 黒 赤 召 青 学	MP+12	[BF]四界の神像
	火浣布Ⓡ	–	–	–	竜	攻+2 被ブレスダメージ−2%	[BF]四界の神像
55	ゴブリングレネード	–	–	–	戦 シ 暗 忍	STR+1	[ク]ムバルポロス旧市街:ズィーロゾックの帰還
56	パイラソーン	–	–	–	忍	命中+3 飛命+3	[敵]流砂洞:Sabotender Bailarin
58	チフィアスティングⓇ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP−25 命中+2 攻+2 回避−4	[敵]クロウラーの巣:Demonic Tiphia
60	ビビキーの潮騒ⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	VIT+4 耐水+3 アクアンキラー効果アップ	[ク]アトルガン:恋のレシピ
61	アストラルポットⓇⒺ	–	–	–	召	エンチャント:召喚獣の魔法攻撃力アップ<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	スピリットランタンⓇⒺ	–	–	–	黒	エンチャント:精霊魔法効果アップ<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	ヒーリングフェザーⓇⒺ	–	–	–	白	エンチャント:回復魔法効果アップ<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	リフレシュムスクⓇⒺ	–	–	–	ナ	エンチャント:リフレシュ<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	ワイバーンフィードⓇⒺ	–	–	–	竜	エンチャント:飛竜にリジェネ<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
63	ボムの魂	–	–	–	戦 シ 暗 忍	耐火−6 攻+12	[敵]怨念洞:Friar Rush
66	ファントムタスラム	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+10 INT+2	[敵]クフタルの洞門:Phantom Worm
69	岩つぶてⓇ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+10 VIT+1	[敵]ラヴォール村(S):Agrios
	ゴブリンクラッカーⓇ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	命中+2 回避+2	[敵]ベドー(S):Blifnix Oilycheeks
70	ファイアボムレット	–	–	–	戦 シ 暗 忍	耐火−6 命中+6 攻+6	[敵]ハルブーン:Big Bomb
	フェンリルストーンⓇⒺ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	日中:HP+30/夜間:回避+10	[ク]ウィンダス:月の導き
	ブラックタスラムⓇ	–	–	–	モ シ 侍 竜 か 踊	DEX+1 命中+4 攻+4	[敵]ルホッツ銀山:Guivre
	ヘッジホッグボム	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+30 敵対心−1	[ク]ENM:唇亡びて
	ホワイトタスラムⓇ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+15 MP+15 ストアTP+2 敵対心−2	[敵]ゴユの空洞:Serket
	リアクトンのうでⓇⒺ	–	–	–	忍	攻+10 微塵がくれ効果アップ	[敵]ハルブーン:Reacton
71	ストリンガー+ⓇⒺ	–	–	–	か	ストリンガーの操作性改良型。従来のものよりダイレクトに指令を伝達できる。	[エ]闇血のアンプル15000

グリップ

Lv	名称	D値	間隔	D/隔比	装備可能ジョブ	備考	おもな入手方法
30	**L.ストラップ+1**	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+10 MP+10	[合]革細工見習HQ
	ブラスグリップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+1	[合]彫金見習
	ブラスグリップ+1	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+2	[合]彫金見習HQ
	リザードストラップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+5 MP+5	[合]革細工見習
50	オルカストラップⓇ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	攻+3	[敵]ラヴォール村(S):Draketrader Zlodgodd
55	**R.ストラップ+1**	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+15 MP+10 MND+2	[合]革細工目録HQ
	ソードストラップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	両手武器攻撃間隔−3%	[BF]軍隊蟻の行軍、龍円舞曲、飛竜の眷族など
	ミスリルグリップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+1 VIT+1 命中+1	[合]彫金下級職人
	ミスリルグリップ+1	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+2 VIT+2 命中+2	[合]彫金下級職人HQ
	ラプトルストラップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+10 MP+5 MND+1	[合]革細工目録
60	**B.ストラップ+1**	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+10 INT+1 MND+1 CHR+1	[合]革細工印可HQ
	カタナストラップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	残心効果アップ	[交]アトルガン:配給品
	ブガードストラップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+5 MND+1 CHR+1	[合]革細工印可
	ポールグリップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ダブルアタック+2%	[BF]軍隊蟻の行軍、猛鳥の食卓、模倣魔など
65	アクスグリップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+20 STR+3	[交]アトルガン:配給品
	クレイモアグリップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	クリティカルヒット+3%	[BF]軍隊蟻の行軍、飛竜の眷族など
	スタッフストラップ	–	–	–	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+20 敵対心−2	[交]アトルガン:配給品

※ オルデール鍾乳洞:Aroma Leech、グスゲン鉱山:Aroma Fly、シャクラミの地下迷宮:Aroma Crawler

Lv	名称	D値	間隔	D／隔比	装備可能ジョブ	備考	おもな入手方法
65	スピアストラップ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+10 MP+10 DEX+3	[BF]龍円舞曲、四季悪日、猛鳥の食卓など
	プラチナグリップ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+2 追加効果:スタン	[合]彫金印可
	プラチナグリップ+1	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+3 追加効果:スタン	[合]彫金印可HQ
69	シャークストラップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+10 敵対心+3	[敵]オズトロヤ城(S):Marquis Forneus
	マジックストラップⓇⒺ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+23 詠唱中断率5%ダウン	[敵]ハルブーン:Reacton
70	アースグリップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	20HPをMPに変換 土属性魔法命中率+2	[敵]アルザダール海底遺跡群:Armed Gearsなど
	アイスグリップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	20HPをMPに変換 氷属性魔法命中率+2	[敵]ハルブーン:Achamothなど
	ウィンドグリップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	20HPをMPに変換 風属性魔法命中率+2	[敵]アラパゴ暗礁域:Nuhnなど
	ウォーターグリップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	20HPをMPに変換 水属性魔法命中率+2	[敵]カダーバの浮沼:Experimental Lamiaなど
	サンダーグリップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	20HPをMPに変換 雷属性魔法命中率+2	[敵]ハルブーン:Achamothなど
	ダークグリップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	20HPをMPに変換 闇属性魔法命中率+2	[敵]バフラウ段丘:Deaなど
	ファイアグリップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	20HPをMPに変換 火属性魔法命中率+2	[敵]バフラウ段丘:Deaなど
	ライトグリップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	20HPをMPに変換 光属性魔法命中率+2	[敵]アラパゴ暗礁域:Nuhnなど
71	ワイズストラップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	魔法クリティカルヒット+3%	[他]カンパニエops:黒子太子討伐(王国軍)など
72	ブレイブグリップⓇ	―	―	―	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	クリティカルヒットダメージアップ	[他]カンパニエops:黒子太子討伐(王国軍)など

2008.12.9～2008.12.18バージョンアップ情報(ジョブ編)

イベント関連

■ モブリンズ メイズモンガー

●プライベートダンジョンを作り、仲間とともに挑めるコンテンツ「モブリンズ メイズモンガー」が追加された。

●ジュノ下層(H―9)にいるGoldagrikに話しかけると、「メイズタビュラM01ⓇⒺ」「メイズバウチャー01ⓇⒺ」「メイズルーン106ⓇⒺ」「メイズルーン109ⓇⒺ」と「MMM謹製革袋」(だいじなもの)がもらえる。

●「メイズバウチャー」や「メイズルーン」を使用すると「MMM謹製革袋」にしまうことができ、「メイズタビュラ」を使用することでそれらをセットすることができる。

●「メイズタビュラ」をジュノ下層(G―11)にあるMaze Mongers Shopfrontにトレードすることで、地球時間で1日に1回「モブリンズ メイズモンガー」に挑戦できる。

●メイズをクリアするとアイテムやマーブルが手に入る。マーブルはジュノ下層(H―9)にいるChatnachoqにアイテムや称号と交換してもらえる。

■ フィールド・オブ・ヴァラー

●あらたなコンテンツ「フィールド・オブ・ヴァラー」が追加された。任意の訓練を受けて定められた数の指定された敵を倒す(経験値を取得できる敵にかぎる)ことで、経験値とギル、冒険の役に立つサービスを利用できる専用のポイントを入手可能。訓練はヴァナ・ディール時間で1日に1回のみ挑戦できる。

●以下のエリアに存在するField Manualを調べ、「自主訓練」内の項目から挑戦したいものを1つ選べば「フィールド・オブ・ヴァラー」に参加できる。

> 西ロンフォール／バルクルム砂丘／ジャグナー森林／北グスタベルグ／パシュハウ沼／ボスディン氷河／ザルカバード／西サルタバルタ／ブブリム半島／メリファト山地／クフィム島

■ Treasure Casket

●以下のエリアでモンスターを倒すと、まれにTreasure Casketが出現するようになった。「練習相手にもならない」敵でも出現するが、パーティ外のPCが開けることはできない。

> 西ロンフォール／東ロンフォール／ラテーヌ高原／バルクルム砂丘／ジャグナー森林／バタリア丘陵／北グスタベルグ／南グスタベルグ／コンシュタット高地／パシュハウ沼／ロランベリー耕地／ボスディン氷河／ザルカバード／西サルタバルタ／東サルタバルタ／タロンギ大峡谷／ブブリム半島／メリファト山地／ソロムグ原野／クフィム島／ベヒーモスの縄張り

バトル関連

■ カンパニエについての追加・変更

●あらたなカンパニエops「備蓄庫増設I～III」が治安維持に追加された。

●獣人血盟軍支配エリアでのカンパニエバトルにおいて、テンポラリアイテムを配布する補給NPCが追加された。

●カンパニエバトルのシージターレットなどの破壊行動により、拠点の戦略物資量の最大値が減少するようになった。

●カンパニエ集計時に獣人血盟軍もしくはアルタナ連合軍へと支配が切り替わった場合、拠点の防衛力と物資量が半分まで回復するようになった。ただし、本拠地については支配が切り替わっても、防衛力も物資量も回復しない。

■ レベルシンクの変更

●基準とするPCがレベルアップした際に、プロテスなどのよい効果がきれたりTPがなくならなくなった。また、獣使いのジョブアビリティ「あやつる」の効果も切れなくなった。

●装備しているクロスボウの性能がレベルシンクやレベル制限の影響を受ける場合、間隔が216を下回らないようになった。

■ リレイズ効果の変更

●魔法やアイテムによるリレイズの効果が、「ディスペル」や「無の歌」などで消されなくなった。

■ レイズ・トラクタ関連の変更

●白魔法「レイズ」や黒魔法「トラクタ」の効果を受けるか否かの選択肢が表示されているPCに対して、その他のPCから同種の魔法が詠唱できないようになった。

■ 飛竜に関する調整

●竜騎士の取得経験値によって飛竜のステータスがアップする際に、飛竜のHPが全快するようになった。

■ メリットポイントの追加

●踊り子、学者のグループ2の項目が追加された。

■ 装備の強化

●踊り子と学者のAF防具、レリック装束がジュノ港のNPC、Sagheeraにより強化できるようになった。

アイテム関連

■ エンチャントアイテムのチャージ

●「戦車の指輪」「女帝の指輪」「皇帝の指輪」のエンチャントが、以下のエリアでもチャージできるようになった。

> 皇国軍戦績:アルザビ、アトルガン白門、ナシュモ
> 連合軍戦績:南サンドリア〔S〕、バストゥーク商業区〔S〕、ウィンダス水の区〔S〕

ARMOR DATA

防具データ

防具データを盾、頭、首、胴、両手、腰、両脚、両足、背、耳、指の順で掲載。カテゴリー内の並びはレベル順になっているので、自分のレベルに合った防具を簡単に探すことができる。

防具データの見方

盾 1

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
2	マリンシールド 3)	戦 赤 ナ 獣 4 侍	防1 VIT+1 AGI+1 耐 5 1	[敵]バルブロ鉱 6 'Ghi Howlblade
1	ラワンシールド(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防1	[合]木工素人(鍛冶素人)
	ラワンシールド+1(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防2	[合]木工素人HQ(鍛冶素人)
7	甲羅の盾(1)	戦 赤 ナ 獣 侍	防2 VIT+1 AGI−2 耐水+2	[敵]北・南グスタベルク:Young Quadav
8	メープルシールド(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防2	[合]木工見習(彫金素人)
	メープルシールド+1(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防3	[合]木工見習HQ(彫金素人)
9	アスピス(1)	戦 赤 ナ 獣 侍	防3	[合]鍛冶見習
	アスピス+1(1)	戦 赤 ナ 獣 侍	防4	[合]鍛冶見習HQ
	クリペスⓇⒺ(1)	戦 ナ 暗	防5 回避+1	[敵]西ロンフォール:Fungus Beetle
	パラナシールドⒺ(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防2 耐氷+4	[敵]ギデアス:Zhuu Buxu the Silent
13	エルムシールド(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防3	[合]木工徒弟(鍛冶素人)
	エルムシールド+1(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防4	[合]木工徒弟HQ(鍛冶素人)
14	魚鱗の盾(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防3 耐火+2 耐氷+2 耐雷−4	[ク]ウィンダス:星降る丘

1 防具
防具の種類。

2 防具の名称
防具を装備できるレベル。

3 Lv
防具の名前。データはレベル順に並べ、同レベル帯のものは五十音順に並べた。また、HQとHQ2は**太字**に、RareはⓇ、ExはⒺで記している。なお、盾のみ語尾にタイプを表記した(P.075)。

4 装備可能ジョブ
防具を装備できるジョブの略称。

戦…戦士	モ…モンク	白…白魔道士	黒…黒魔道士	赤…赤魔道士
シ…シーフ	ナ…ナイト	暗…暗黒騎士	獣…獣使い	吟…吟遊詩人
狩…狩人	侍…侍	忍…忍者	竜…竜騎士	召…召喚士
青…青魔道士	コ…コルセア	か…からくり士	踊…踊り子	学…学者

5 性能
防具の性能。潜在能力は特定の条件下で、エンチャントはその武器を使用すると効果が発動する。なお、エンチャントの表記はチャージ数、リキャストタイム、エクイップディレイの順に表記した。

6 おもな入手方法(編集部調べ)
入手方法の一例。文頭の[ ]は入手方法の手段を表している。

[AF]……AFクエストかTreasure Cofferで入手できる
[BF]……バトルフィールドで宝箱を開けると入手できることがある
[ア]……アサルトで手に入る不確定アイテムを鑑定するか、特定の敵を倒すと入手できることがある
[エ]……エインヘリヤルで入手できることがある
[ク]……クエストをクリアすると入手できる
[交]……個人戦績、皇国軍戦績、連合軍戦績、特定のアイテムと交換して入手できる。また、交換に必要なランク、階級、コンクェストの順位も記した
[合]……合成で入手できる。カッコ内はサブスキルを示している
[サ]……サルベージにいる敵かGhanraamに加工してもらう
[修]……Sagheeraに修復してもらう
[宝]……Treasure ChestかTreasure Cofferから入手できる
[敵]……敵を倒すと入手できることがある
[ミ]……ミッションをクリアすると入手できる
[店]……ショップで購入できる
[他]……その他の方法で入手できる

盾

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	マリンシールド(1)	戦 赤 ナ 獣 侍	防1 VIT+1 AGI+1 耐水+1	[敵]パルブロ鉱山:Bu'Ghi Howlblade
	ラワンシールド(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防1	[合]木工素人(鍛冶素人)
	ラワンシールド+1(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防2	[合]木工素人HQ(鍛冶素人)
7	甲羅の盾(1)	戦 赤 ナ 獣 侍	防2 VIT+1 AGI−2 耐水+2	[敵]北・南グスタベルク:Young Quadav
8	メープルシールド(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防2	[合]木工見習(彫金素人)
	メープルシールド+1(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防3	[合]木工見習HQ(彫金素人)
9	アスピス(1)	戦 赤 ナ 獣 侍	防3	[合]鍛冶見習
	アスピス+1(1)	戦 赤 ナ 獣 侍	防4	[合]鍛冶見習HQ
	クリペスⓇⒺ(1)	戦 ナ 暗	防5 回避+1	[敵]西ロンフォール:Fungus Beetle
	パラナシールドⒺ(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防2 耐氷+4	[敵]ギデアス:Zhuu Buxu the Silent
13	エルムシールド(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防3	[合]木工徒弟(鍛冶素人)
	エルムシールド+1(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防4	[合]木工徒弟HQ(鍛冶素人)
14	魚鱗の盾(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防3 耐火+2 耐氷+2 耐雷−4	[ク]ウィンダス:星降る丘

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
17	トロピカルシールド(2)	戦白赤シナ獣侍	防3 耐風+3 耐土+3	[宝]ダングルフの涸れ谷(Treasure Chest)
19	ランタンシールド(1)	戦赤ナ獣侍	防4 攻+5	[敵]ゲルスバ野営陣:Orcish Barricader
20	十人隊長制式盾(1)	戦赤ナ獣侍	防6	[交]バストゥークランク(1位限定)
	ストロングシールド(2)	戦白赤シナ獣侍	防5	[合]木工下級職人HQ(鍛冶素人)
	マホガニーシールド(2)	戦白赤シナ獣侍	防4	[合]木工下級職人(鍛冶素人)
24	タートルシールド(1)	戦赤ナ獣侍	防6 VIT+3 AGI−6 耐水+6	[合]骨細工下級職人
	タートルシールド+1(1)	戦赤ナ獣侍	防6 VIT+4 AGI−7 耐水+7	[合]骨細工下級職人HQ
25	十人隊長盾+1(1)	戦赤ナ獣侍	防7 HP+6	[合]鍛冶名取
	十人隊長盾+2(1)	戦赤ナ獣侍	防8 HP+8	[合]鍛冶名取HQ
28	カイトシールド(3)	ナ暗	防8	[合]鍛冶名取
	カイトシールド+1(3)	ナ暗	防9	[合]鍛冶名取HQ
	フロストシールド(2)	戦白赤シナ獣侍	防5 耐氷+3	[宝]グスゲン鉱山(Treasure Chest)
29	フェアリーシールド(2)	白黒赤ナ暗召青学	耐火+3 耐氷+3 耐風+3 耐土+3 耐雷+3 耐水+3 耐光+3 耐闇+3	[敵]ベドー:Zo'Khu Blackcloud
30	アシガルタージェⓇ(1)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 潜在能力:投てきスキル+5	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ウィザードシールドⓇ(2)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 潜在能力:STR+2	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	キラータージェⓇ(1)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 潜在能力:MP+5 CHR+2	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ゲニンアスピスⓇ(1)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 潜在能力:攻+5	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	シンガーシールドⓇ(2)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 潜在能力:受け流しスキル+5	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	タウンモグシールドⓇⒺ(3)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防8 エンチャント:モーグリのいたずら<1回 16時間 15秒>	「他」公式イベント
	トータスシールドⓇⒺ(1)	白黒赤ナ暗召青学	INT+1 MND+1 自国支配地域:15HPをMPに変換	[敵]パシュハウ沼:Bo'Who Warmonger
	トリマーアスピスⓇ(1)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 潜在能力:MND+2	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ノマドモグシールドⓇⒺ(3)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防8 エンチャント:モーグリのいたずら<1回 16時間 15秒>	「他」公式イベント
	パリットタージェⓇ(1)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 潜在能力:AGI+2	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ビーターアスピスⓇ(1)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 潜在能力:回避+2	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ヒーラーシールドⓇ(2)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 潜在能力:DEX+2	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ピルファーアスピスⓇ(1)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 潜在能力:盾スキル+5	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	マシーナリタージェⓇ(1)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 潜在能力:HP+5 MP+10	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	マジシャンシールドⓇ(2)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 潜在能力:HP+10 MP+5	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	レスラーアスピスⓇ(1)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 潜在能力:INT+2	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ワーロックシールドⓇ(2)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 潜在能力:HP+7 MP+7	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ワイバーンタージェⓇ(1)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 潜在能力:ヘイスト+1%	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
31	タージェ(1)	戦赤ナ獣侍	防7	[合]鍛冶下級職人
	タージェ+1(1)	戦赤ナ獣侍	防8	[合]鍛冶下級職人HQ
36	オークシールド(2)	戦白赤シナ獣侍	防6	[合]木工名取(鍛冶見習)
	オークシールド+1(2)	戦白赤シナ獣侍	防7	[合]木工名取HQ(鍛冶見習)
	コーテッドシールド(2)	戦白赤シナ獣侍	防6 エンチャント:シェル<20回 30分 30秒>	[合]木工目録
38	ジェニットシールドⓇ(3)	ナ暗	防10 VIT+1	[BF]生ける屍
39	ニンフシールド(2)	白黒赤ナ暗召青学	防2 耐火+3 耐氷+3 耐風+3 耐土+3 耐雷+3 耐水+3 耐光+3 耐闇+3	[合]木工皆伝
	ニンフシールド+1(2)	白黒赤ナ暗召青学	防3 耐火+4 耐氷+4 耐風+4 耐土+4 耐雷+4 耐水+4 耐光+4 耐闇+4	[合]木工皆伝HQ
40	エレガントシールドⓇ(1)	黒吟召か	防1 MP+6 CHR+1	[BF]生ける屍
	王国従士制式盾(2)	戦白赤シナ獣侍	防7 回避+3	[交]サンドリアランク4(1位限定)
	ストライクシールドⓇ(2)	戦白赤シナ獣侍	防6 攻+6	[BF]地竜大王
	バランスバックラーⓇ(1)	戦赤ナ獣侍	防9 命中+3	[BF]居候妖精
	ライトバックラー(1)	戦白赤シナ獣侍	防6 盾スキル+5	[ク]ノーグクエスト:誓いの連鎖
43	王国従士盾+1(2)	戦白赤シナ獣侍	防8 回避+3 自国支配地域:HP+7 MP+7	[合]革細工目録
	王国従士盾+2(2)	戦白赤シナ獣侍	防9 回避+3 自国支配地域:HP+8 MP+8	[合]革細工目録HQ
	ヒーターシールド(3)	ナ暗	防12	[合]彫金目録
	ヒーターシールド+1(3)	ナ暗	防13	[合]彫金目録HQ
45	バイキングシールド(2)	戦白赤シナ獣侍	防8 攻+12	[敵]ラテーヌ高原:Bloodtear Baldurf
	バックラー(1)	戦赤ナ獣侍	防10	[合]彫金名取
	バックラー+1(1)	戦赤ナ獣侍	防11	[合]彫金名取HQ
48	革の盾(2)	戦白赤シナ獣侍	防8	[合]革細工目録
	革の盾+1(2)	戦白赤シナ獣侍	防9	[合]革細工目録HQ
	ハードシールド(3)	戦赤ナ獣侍	防10 HP+5	[敵]ウガレピ寺院:Manipulator
50	王立騎士団制式盾(3)	ナ暗	防14 STR+2 MND+1	[交]サンドリアランク5
	神殿騎士団制式盾(3)	ナ暗	防14 STR+1 MND+2	[交]サンドリアランク5
	センチネルシールドⓇⒺ(3)	戦赤ナ獣侍	防10 STR+3 ヘイスト+1% ビシージ:ヘイスト+2%	[交]アトルガン:傭兵長
	ディバインシールド(3)	白	防14 HP+15 MP+15 MND+2	[合]錬金術高弟HQ
	ホーリーシールド(3)	白	防13 HP+10 MP+10 MND+1	[合]錬金術高弟
51	セルケトシールドⓇ(1)	戦白赤シナ獣侍	防12 耐氷−5	[敵]ガルレージュ要塞:Serket
52	王立騎士団盾+1(3)	ナ暗	防15 STR+2 MND+1 自国支配地域:STR+3	[合]彫金皆伝
	王立騎士団盾+2(3)	ナ暗	防16 STR+2 MND+1 自国支配地域:STR+4	[合]彫金皆伝HQ
	神殿騎士団盾+1(3)	ナ暗	防15 STR+1 MND+2 自国支配地域:VIT+3	[合]彫金皆伝
	神殿騎士団盾+2(3)	ナ暗	防16 STR+1 MND+2 自国支配地域:VIT+4	[合]彫金皆伝HQ
	マスターシールド(2)	戦白赤シナ獣侍	防8 盾スキル+10	[敵]フェ・イン:Southern Shadow
54	スクトゥム(4)	ナ暗	防14	[合]鍛冶目録
	スクトゥム+1(4)	ナ暗	防15	[合]鍛冶目録HQ
55	近衛騎士制式盾(3)	ナ暗	防15 MND+3 CHR+3 耐闇+12	[交]サンドリアランク6(2位以上)
	銃士隊長制式盾(1)	戦赤ナ獣侍	防12 AGI+3	[交]サンドリアランク6(2位以上)
	スパルタンホプロン(2)	戦白赤シナ獣侍	防11 エンチャント:ファランクス<50回 10分 30秒>	[合]革細工高弟
	ホプロン(2)	戦白赤シナ獣侍	防11	[合]革細工印可(木工目録/鍛冶見習)
	ホプロン+1(2)	戦白赤シナ獣侍	防12	[合]革細工印可HQ(木工目録/鍛冶見習)
58	アストラルシールドⓇ(2)	白黒赤ナ暗召青学	耐火+2 耐氷+2 耐風+2 耐土+2 耐雷+2 耐水+2 耐光+2 耐闇+2 30HPをMPに変換	[BF]鉄甲突撃隊
	ウィヴルシールド(3)	ナ暗	防12 敵対心+5	[合]革細工皆伝(鍛冶目録)
	ウィヴルシールド+1(3)	ナ暗	防13 敵対心+6	[合]革細工皆伝HQ(鍛冶目録)
59	**スパイクバックラー(1)**	戦赤ナ獣侍	防15 攻+5	[合]鍛冶印可HQ
	ダークバックラー(1)	戦赤ナ獣侍	防14 攻+3	[合]鍛冶印可

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

盾のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
60	警護隊士制式魔法盾(2)	白 黒 召 か 学	防5 30MPをHPに変換	[交]ウィンダスランク7(2位以上)
	ダークシールド(3)	ナ 暗	防16 耐光+5 耐闇+5	[合]骨細工皆伝(鍛冶目録)
	ダークシールド+1(3)	ナ 暗	防17 耐光+6 耐闇+6	[合]骨細工皆伝HQ(鍛冶目録)
	ラムシールドⓇ(3)	ナ 暗	防15 STR+3 VIT+3 攻+3 回避+3	[交]サンドリア(S):連合従軍章
61	ラウンドシールド(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防9	[合]木工高弟(鍛冶見習)
	ラウンドシールド+1(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防10	[合]木工高弟HQ(鍛冶見習)
63	チャージシールドⓇⒺ(3)	ナ 暗	防16 STR+1 INT+2 暗黒魔法スキル+5 10HPをMPに変換	[敵]ウガレピ寺院:Sacrifical Goblet
65	**ギルトバックラー(1)**	戦 赤 ナ 獣 侍	防16 耐闇+4	[合]彫金高弟HQ
	ゴールドバックラー(1)	戦 赤 ナ 獣 侍	防15 耐闇+3	[合]彫金高弟
	タワーシールド(4)	ナ 暗	防18	[合]木工高弟(彫金見習)
	タワーシールド+1(4)	ナ 暗	防19	[合]木工高弟HQ(彫金見習)
66	ダイアシールド(3)	ナ	防18 VIT+2 耐雷+10	[合]彫金皆伝
	ダイアシールド+1(3)	ナ	防19 VIT+3 耐雷+12	[合]彫金皆伝HQ
68	アストラルアスピスⓇⒺ(1)	白 黒 赤 ナ 暗 召 青 学	防3 AGI+3 INT+3 耐風−5 耐土+5 耐雷+5 25HPをMPに変換	[敵]クフタルの洞門:Pelican
69	**アドミラルシールド(3)**	ナ 暗	防16 CHR+4 敵対心+3 アクアンキラー効果アップ	[合]鍛冶皆伝HQ(彫金目録/革細工素人)
	ジェネラルシールド(3)	ナ 暗	防15 CHR+3 敵対心+2 ビーストキラー効果アップ	[合]鍛冶皆伝(彫金目録/革細工素人)
	テラーシールドⓇ	ナ 暗	防20 HP+20 敵対心+4 カンパニエ:被ダメージ−10%	[敵]ベドー(S):Ga'Lhu Nevermolt
	ドミナスシールド(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防10 MP+10 MND+2 耐火+10 耐氷+10 耐風+10 耐土+10 耐雷+10 耐水+10 耐光+10 耐闇+10 エンチャント:MP回復<15回 3分 30秒>	[合]木工皆伝
	ヌミナスシールド(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防10 MP+10 MND+2 耐火+10 耐氷+10 耐風+10 耐土+10 耐雷+10 耐水+10 耐光+10 耐闇+10	[合]木工皆伝
	ヌミナスシールド+1(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防11 MP+15 MND+3 耐火+15 耐氷+15 耐風+15 耐土+15 耐雷+15 耐水+15 耐光+15 耐闇+15	[合]木工皆伝HQ
	ハーピーシールドⓇ	白 黒 赤 召 青 学	防13 魔法攻撃力アップ+3 魔法命中率+3 カンパニエ:魔法攻撃力アップ+12	[敵]オズトロヤ城(S): Vee Ladu the Titterer
70	カバレーロシールドⓇⒺ(3)	ナ 暗	防21 魔法防御力アップ+2 敵対心+2 被物理ダメージ:ブレイズスパイク コンビネーション:VIT+	[ア]ヘラクレス作戦:???シールド
	シバルーⓇⒺ(1)	戦 赤 ナ 獣 侍	防20 耐氷−20	[敵]慟哭の谷:Adamantoise
	ストームシールドⓇⒺ(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防19 アサルト:盾スキル+5	[ア]ライアーフ捜索作戦:???シールド
	ハイランドタージェ(1)	ナ	防23 シールドバッシュ+15	[敵]ダボイ:Overlord Bakgodek
	ピカルーンシールド(2)	戦 シ ナ 暗 獣 侍	防10 STR+4 DEX−5 AGI−5	[合]木工印可HQ(鍛冶素人)
	ヒッコリーシールド(2)	戦 シ ナ 暗 獣 侍	防9 STR+3 DEX−6 AGI−6	[合]木工印可(鍛冶素人)
71	アブゾシールドⓇ(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防18 HP+16 VIT+2 エンチャント:コンテージョン<20回 1時間 30秒>	[BF]恐鳥の歌
	エアリーバックラーⓇ(1)	シ か 踊	防17 CHR+2 命中+2 ストアTP+2 ヘイスト+1%	不明
	リッターシルト(3)	ナ 暗	防21 HP+10 MP+10 耐光+8 耐闇+8 ナ:防+2	[合]鍛冶師範(彫金見習)
	リッターシルト+1(3)	ナ 暗	防22 HP+11 MP+11 耐光+9 耐闇+9 ナ:防+2	[合]鍛冶師範HQ(彫金見習)
	レギオンスクトゥムⓇⒺ(4)	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防16 MP+20 敵対心−2 ヒーリングMP+5	[敵]カダーバの浮沼:Mahjlaef the Paintorn
72	アイスシールド(3)	戦 赤 ナ 獣	防23 VIT+2 耐氷+20 耐雷+10 被物理ダメージ:アイススパイク	[合]錬金術師範
	アイスシールド+1(3)	戦 赤 ナ 獣	防24 VIT+2 耐氷+25 耐雷+10 被物理ダメージ:アイススパイク	[合]錬金術師範HQ
	アヴァロンシールドⓇ(2)	白 黒 赤 召 青 学	防15 魔法攻撃力アップ+5 敵対心+5 被ダメージ+10%	[敵]常花の石窟:King Arthro
	畳楯Ⓡ(4)	戦 シ ナ 暗 獣 侍	防24 STR+5 回避+3 キラー効果アップ	[敵]ミザレオ海岸:Gration
	パラースシールドⓇ(2)	獣	防20 いたわる効果アップ ペット:防+10	[敵]ブンカール浦(S):Pallas
	パルメリンシールド(3)	ナ	防20 被ダメージ−2%	[BF]眠れる牡羊、軍隊蟻の行軍
73	**カイザーシールド(3)**	戦 ナ 暗	防23 VIT+6 CHR+6 敵対心+4 ビーストキラー効果アップ	[合]彫金師範HQ(鍛冶目録)
	ケーニヒシールド(3)	戦 ナ 暗	防22 VIT+5 CHR+5 敵対心+3 ビーストキラー効果アップ	[合]彫金師範(鍛冶目録)
	ジャヌイヤ(4)	ナ 暗	防21 HP+25 レジストペトリ効果アップ	[合]鍛冶師範
	ジャヌイヤ+1(4)	ナ 暗	防22 HP+30 レジストペトリ効果アップ	[合]鍛冶師範HQ
	ジャヌイヤ−1(4)	ナ 暗	防1	[敵]トロール族
	タリカー(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防18 命中+4 回避+4	[合]革細工皆伝
	タリカー+1(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防19 命中+5 回避+5	[合]革細工皆伝HQ
	タリカー−1(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防1	[敵]マムージャ族
74	玄武盾ⓇⒺ(1)	白 黒 赤 吟 召 青 学	防24 耐火−10 耐土+10 回避+10 被物理ダメージ−10%	[敵]ル・オンの庭:Genbu
	ミューズタリカーⓇⒺ(2)	戦 白 赤 シ ナ 獣 侍	防15 MND+7 CHR+7 詠唱中断率10%ダウン	[敵]カダーバの浮沼:Verdelet
	ライオットシールドⓇⒺ(3)	ナ 暗	防21 潜在能力:防71	[敵]アルザダール海底遺跡群:Wulgaru
75	アケロンシールド(3)	戦 赤 暗 獣 青	防27 耐氷−10 盾スキル+10	[合]骨細工師範
	アケロンシールド+1(3)	戦 赤 暗 獣 青	防28 耐氷−11 盾スキル+11	[合]骨細工師範HQ
	アンキレーⓇⒺ(1)	ナ	防32 デュナミス:シールドバッシュ性能アップ	[他]デュナミスシールドを強化
	イージスⓇⒺ(5)	ナ	防40 シールドバッシュ性能アップ 被魔法ダメージ−25%	[他]アンキレーを強化
	シンバパックラーⓇⒺ(1)	戦 ナ 暗 獣	防24 HP+10 MP+10 敵対心+2	[敵]ゼオルム火山:Khromasoul Bhurborlor
	デュナミスシールドⓇⒺ(1)	ナ	防22 デュナミス:防28	[他]ブルワークシールドを強化
	ブルワークシールドⓇⒺ(1)	ナ	防1 デュナミス:防22	[他]レリックシールドを強化
	レリックシールドⓇⒺ(1)	ナ	防1	[他]デュナミスージュノ

防具ー頭

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	ウィッチハットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1	[他]公式イベント
	衛生帽子ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 レジストポイズン効果アップ 調理スキル+1	[他]調理指定生産品
	エッグヘルムⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 チョコボの穴掘りボーナス	[他]公式イベント
	ガイドベレーⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:スプラウトに合わせてLvを制限 (スプラウトがLv50以下である必要があります)<1回 30分 30秒>	[他]冒険者紹介システム
	拡大眼鏡ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 耐闇+1 裁縫スキル+1	[他]裁縫指定生産品
	カシュネ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 敵対心+2	[ク]ウィンダス:仮面同盟
	コヴンハットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:HP+3% MP+3%	[他]公式イベント

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	サークレット	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防1	[合]彫金素人
1	**サークレット+1**	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防2	[合]彫金素人HQ
1	遮光眼鏡ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐光+1 彫金スキル+1	[他]彫金指定生産品
1	スターズキャップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポ(使用時:バリスタポイントを50ポイント消費)<1回 24時間 30秒>	[他]バリスタ・ロワイヤル
1	スプラウトベレーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:ガイドのLv制限を解除<1回 10分 30秒>	[他]冒険者紹介システム
1	タブナジアマスクⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ー	[ク]サンドリア:ピエージュの決断
1	銅の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−2 MP+5	[合]彫金素人
1	**銅の髪飾り+1**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−2 MP+6	[合]彫金素人HQ
1	ドリームキャップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1	[他]公式イベント
1	ドリームキャップ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 ストック:ジンジャークッキー<1回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
1	ノマドキャップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポ(マイルーム)<1回 72時間 30秒>	[他]公式イベント
1	パンプキンヘッドⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	敵対心−1	[他]公式イベント
1	パンプキンヘッドIIⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	敵対心+1	[他]公式イベント
1	ブロンズキャップ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防2	[合]鍛冶素人(革細工素人)
1	**ブロンズキャップ+1**	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防3	[合]鍛冶素人HQ(革細工素人)
1	防塵眼鏡ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐土+1 骨細工スキル+1	[他]骨細工指定生産品
1	ホラーヘッドⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	満月&闇曜日&夜間:敵対心−50	[他]公式イベント
1	ホラーヘッドIIⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	新月&光曜日&日中:敵対心+50	[他]公式イベント
1	マンドラゴラベレーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:コスチューム<1回 24時間 30秒>	[他]冒険者紹介システム
1	モーグリキャップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポ(マイルーム)<1回 72時間 30秒>	[他]公式イベント
1	レッドアイズⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ストック:エンゼルウィング<1回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
1	ローレルクラウンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポ(使用時:バリスタポイントを20ポイント消費)<1回 24時間 30秒>	[他]バリスタ・ロワイヤル
4	風切り帽子ⓇⒺ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防2 耐風+1	[ク]ウィンダス:帽子屋の宣伝
5	骨の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−1 MP+3 耐闇+2	[合]骨細工素人
5	**骨の髪飾り+1**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−1 MP+4 耐闇+3	[合]骨細工素人HQ
5	魔骨の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−1 MP+3 耐闇+2 エンチャント:INT+2 MND+2<50回 30分 30秒>	[合]骨細工素人
6	旅人の帽子	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防3 MND+1	[ク]バストゥーク:おばあちゃんの知恵袋
7	レザーバンダナ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防3	[合]革細工素人
7	**レザーバンダナ+1**	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防4	[合]革細工素人HQ
8	鉢巻	モ侍忍	防4	[合]裁縫見習
8	**鉢巻+1**	モ侍忍	防5	[合]裁縫見習HQ
9	蟲眼のサークレット	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防4 回避+5	[ク]ウィンダス:天からの贈り物
10	王国兵制式鉢金	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防5 AGI+1	[交]サンドリアランク1
10	黄銅の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−4 MP+10	[合]彫金見習
10	**黄銅の髪飾り+1**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−4 MP+11	[合]彫金見習HQ
10	共和軍団兵制式帽	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防5 INT+1	[交]バストゥークランク1
10	ソルキャップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 リジェネ ヒーリングHP+1 ヒーリングMP+1	[他]冒険者紹介システム
10	フェイスガード	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防5	[合]鍛冶素人
10	**フェイスガード+1**	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防6	[合]鍛冶素人HQ
10	ルナキャップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 ヒーリングHP+1 ヒーリングMP+1 エンチャント:リジェネ(パーティ内にソルキャップ装備者がいると効果発動)<1回 1時間 15秒>	[他]冒険者紹介システム
11	エントランスリボンⓇⒺ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防5 CHR+2	[敵]東サルタバルタ:Sharp-Eared Ropipi
11	ブラスキャップ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防5	[合]彫金素人
11	**ブラスキャップ+1**	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防6	[合]彫金素人HQ
11	ヘッドギア	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防5	[合]裁縫素人
11	**ヘッドギア+1**	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防6	[合]裁縫素人HQ
11	モンクヘッドギア	モ	防5 VIT+2	[ク]バストゥーク:甲羅を脱いで
12	詩人のサークレット	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防5	[合]彫金徒弟
12	**哲人のサークレット**	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防6 INT+1	[合]彫金徒弟HQ
14	**英知のヘッドバンド**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 INT+1 回避+3	[合]裁縫見習HQ
14	甲羅の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−3 MP+9 耐水+6	[合]骨細工目録
14	**甲羅の髪飾り+1**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−3 MP+10 耐水+7	[合]骨細工目録HQ
14	スカーレットリボン	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+2 耐氷+2 耐風+2 耐土+2 耐雷+2 耐水+2 耐光+2 耐闇+2	[合]裁縫目録
14	**ノーブルリボン**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	CHR+3 耐火+3 耐氷+3 耐風+3 耐土+3 耐雷+3 耐水+3 耐光+3 耐闇+3	[合]裁縫目録HQ
14	ファンガスハットⓇ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防6 耐水+5 耐闇+5	[敵]ラテーヌ高原:Tumbling Truffle
14	木綿のヘッドバンド	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 回避+3	[合]裁縫見習
15	アヌティアラⓇⒺ	白吟召	防3 MP+1%	[サ]戦利品
15	エニュオマスクⓇⒺ	戦ナ暗竜	防6 命中+1	[サ]戦利品
15	王国兵鉢金+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防6 HP+4 AGI+1	[合]革細工徒弟
15	**王国兵鉢金+2**	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 HP+6 AGI+1	[合]革細工徒弟HQ
15	共和軍団兵帽+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防6 HP+2 MP+2 INT+1	[合]彫金見習
15	**共和軍団兵帽+2**	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防7 HP+3 MP+3 INT+1	[合]彫金見習HQ
15	ニョルドマスクⓇⒺ	シ獣狩コ	防4 飛攻+1	[サ]戦利品
15	ネヴァンクラウンⓇⒺ	黒赤青	防3 MP+1	[サ]戦利品
15	星数鉢巻ⓇⒺ	モ侍忍か	防5 AGI+1	[サ]戦利品
16	ボーンマスク	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防7	[合]骨細工見習
16	**ボーンマスク+1**	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防8 耐火−3 回避+1	[合]骨細工見習HQ
17	リザードヘルム	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7	[合]革細工見習
17	**リザードヘルム+1**	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防8	[合]革細工見習HQ
18	ボンズサークレット	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防7 MP+2	[敵]ギデアス:Vuu Puqu the Beguiler
18	木綿の鉢巻	モ侍忍	防7	[合]裁縫徒弟
18	**木綿の鉢巻+1**	モ侍忍	防8	[合]裁縫徒弟HQ
19	ガリスンサリット	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 MND+1 CHR+1	[他]ガリスン:サルタバルタなど(Lv20制限)
20	銀の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−6 MP+15	[合]彫金徒弟
20	**銀の髪飾り+1**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−6 MP+16	[合]彫金徒弟HQ

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具－頭のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
20	トランプクラウンⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防10 HP+14~ MP+14~ CHR+2	[BF]会議は踊る
	トレダーシャポー	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防7	[合]裁縫徒弟(革細工素人)
	バロンシャポー	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防8 INT+2 敵対心+2	[合]裁縫徒弟HQ(革細工素人)
	ブリスフルシャポー	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防7 エンチャント:MP回復<30回 10分 30秒>	[合]裁縫徒弟
	傭兵の鉢巻	モ 侍 忍	防8 STR+1	[交]ウィンダスランク2
21	ビートルマスク	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防9	[合]骨細工徒弟
	ビートルマスク+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防10 耐氷−3 回避+1	[合]骨細工徒弟HQ
23	**グレートヘッドギア**	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防10	[合]裁縫見習HQ
	コットンヘッドギア	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防9	[合]裁縫見習
24	アイアンマスク	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防11	[合]鍛冶徒弟
	アイアンマスク+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防12	[合]鍛冶徒弟HQ
	皇帝羽虫の髪飾りⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP−15 DEX+3 AGI+3 回避+10	[BF]降下猟兵
	姫帝羽虫の髪飾りⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP−15 DEX+3 AGI+3 回避+10	[敵]バルクルム砂丘:Valkurm Emperor
25	エアティアラⓇⒺ	白 吟 召	防8 MP+1% MND+1	[サ]戦利品
	シェードティアラ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防10 エンプティキラー	[合]骨細工下級職人(革細工徒弟)
	シェードティアラ+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防11 回避+1 エンプティキラー	[合]骨細工下級職人HQ(革細工徒弟)
	月数陣鉢ⓇⒺ	モ 侍 忍 か	防10 AGI+1 命中+1	[サ]戦利品
	バーブクラウンⓇⒺ	黒 赤 青	防7 MP+1 INT+1	[サ]戦利品
	フォボスマスクⓇⒺ	戦 ナ 暗 竜	防11 命中+1 攻+1	[サ]戦利品
	フレイマスクⓇⒺ	シ 獣 狩 コ	防9 AGI+1 飛攻+1	[サ]戦利品
	傭兵鉢巻+1	モ 侍 忍	防9 HP+3 MP+3 STR+1	[合]裁縫見習
	傭兵鉢巻+2	モ 侍 忍	防10 HP+4 MP+4 STR+1	[合]裁縫見習HQ
26	ドッジヘッドバンド	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 回避+3	[敵]ロランベリー耕地:Ochu
27	ブラスマスク	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防11	[合]彫金徒弟
	ブラスマスク+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防12	[合]彫金徒弟HQ
28	ウールハット	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防9	[合]裁縫下級職人(彫金素人)
	ウールハット+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10	[合]裁縫下級職人HQ(彫金素人)
29	アイゼンシャレル	戦 ナ	防13 AGI+1	[合]鍛冶下級職人(彫金見習)
	カンプフシャレル	戦 ナ	防14 AGI+2	[合]鍛冶下級職人HQ(彫金見習)
	シアークラウン	白 黒 召 か 学	防4 INT+2	[合]骨細工徒弟(革細工見習)
	シアークラウン+1	白 黒 召 か 学	防5 INT+3	[合]骨細工徒弟HQ(革細工見習)
	大地の鉢巻	モ 侍 忍	防10 耐土+1 耐雷+1	[合]裁縫下級職人
	大地の鉢巻+1	モ 侍 忍	防11 耐土+2 耐雷+2	[合]裁縫下級職人HQ
30	王国従士制式冑	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防12 AGI+1	[交]サンドリアランク3
	歌舞伎眼鏡	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	命中+3 夜間:命中−30	[合]錬金術皆伝HQ
	ガリシュクラウン	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防11 土曜日:回避+2	[合]骨細工名取(革細工見習)
	共和軍団兵制式髪飾	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10 耐風+4 耐土+4	[交]バストゥークランク3(1位限定)
	スタデッドバンダナ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防11	[合]革細工徒弟
	ストロングバンダナ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12	[合]革細工徒弟HQ
	伊達眼鏡	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	命中+2 夜間:命中−20	[他]公式イベント
	角の髪飾り	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP−4 MP+12 耐土+8	[合]革細工徒弟
	角の髪飾り+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP−4 MP+13 耐土+9	[合]革細工徒弟HQ
	ノクトベレー	シ 狩 コ	防9 AGI+1 耐闇+1	[合]裁縫徒弟(革細工見習)
	ノクトベレー+1	シ 狩 コ	防10 AGI+2 耐闇+2	[合]裁縫徒弟HQ(革細工見習)
	百人隊長面具	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防12 DEX+1	[交]バストゥークランク3
	魔角の髪飾り	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP−4 MP+12 耐土+8 エンチャント:INT+3 MND+3<50回 30分 30秒>	[合]骨細工下級職人
	ミストクラウン	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防11 土曜日:回避+2 エンチャント:回避アップ<5回 10分 30秒>	[合]骨細工名取
	傭兵隊長の面具	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防10 STR+1 DEX+1	[交]ウィンダスランク3
	ルビエスクラウン	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防12 土曜日or風曜日:回避+2	[合]骨細工名取HQ(革細工見習)
32	**骨鍼**	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+20 MP+20	[敵]マナクリッパー:Zoredonite
34	王国従士冑+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防13 AGI+1 自国支配地域:HP+10	[合]彫金目録
	王国従士冑+2	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防14 AGI+1 自国支配地域:HP+12	[合]彫金目録HQ
	共和軍団兵髪飾+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防11 耐風+4 耐土+4 自国支配地域:魔法攻撃力アップ+3	[合]彫金徒弟
	共和軍団兵髪飾+2	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防12 耐風+4 耐土+4 自国支配地域:魔法攻撃力アップ+5	[合]彫金徒弟HQ
	百人隊長面具+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防13 DEX+1 自国支配地域:HP+5 MP+5	[合]錬金術目録
	百人隊長面具+2	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防14 DEX+1 自国支配地域:HP+6 MP+6	[合]錬金術目録HQ
	マリンハット	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防11 耐火+7 耐雷−7 耐水+7	[敵]ベドー:Zo'Khu Blackcloud
	傭兵隊長面具+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防11 STR+1 DEX+1 自国支配地域:MP+10	[合]裁縫見習
	傭兵隊長面具+2	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防12 STR+1 DEX+1 自国支配地域:MP+12	[合]裁縫見習HQ
35	エンリルティアラⓇⒺ	白 吟 召	防9 MP+1% MND+1 CHR+1	[サ]戦利品
	錆びたキャップ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防8	[他]釣りの外道
	ストロングキャップ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防13	[合]鍛冶下級職人HQ(革細工素人)
	ダイモスマスクⓇⒺ	戦 ナ 暗 竜	防13 MP+1% 命中+1 攻+1	[サ]戦利品
	バッテッドキャップ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12	[合]鍛冶下級職人(革細工素人)
	日数兜ⓇⒺ	モ 侍 忍 か	防12 AGI+1 命中+1 回避+1	[サ]戦利品
	フレイヤマスクⓇⒺ	シ 獣 狩 コ	防10 DEX+1 AGI+1 飛攻+1	[サ]戦利品
	ブレーンキャップ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12	[合]鍛冶下級職人
	マッハクラウンⓇⒺ	黒 赤 青	防8 MP+1 INT+1 魔法命中率+1	[サ]戦利品
36	亜麻のヘッドバンド	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 回避+4	[合]裁縫下級職人
	シルバーマスク	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防14	[合]彫金下級職人
	シルバーマスク+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防15	[合]彫金下級職人HQ
	パープルリボンⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐火+4 耐氷+4 耐風+4 耐土+4 耐雷+4 耐水+4 耐光+4 耐闇+4	[ク]ウィンダス: 呪われたリボンを受けると入手
	ブリンクバンド	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 回避+4 エンチャント:ブリンク<50回 20秒 30秒>	[合]裁縫名取
	魅惑のヘッドバンド	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 CHR+1 回避+4	[合]裁縫下級職人HQ
	レッドキャップ	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防12	[合]裁縫徒弟
	レッドキャップ+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防13	[合]裁縫徒弟HQ
37	アイアンバイザー	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防14	[合]鍛冶徒弟
	アイアンバイザー+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防15	[合]鍛冶徒弟HQ

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
38	クイルバンダナ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防14	[合]革細工下級職人
	クイルバンダナ+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防15	[合]革細工下級職人HQ
	ビロードハット	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防12	[合]裁縫目録(彫金素人)
	メイジハット	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防13	[合]裁縫目録HQ(彫金素人)
39	シニスターマスクⓇⒺ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防12 STR+2 VIT−2 INT+2 MND−2	[敵]フォミュナ水道:Mahisha
	ドブソンバンダナⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+3 回避+5 レジストポイズン効果アップ	[敵]リヴェーヌ岩塊群サイトA01:Carmine Dobsonfly
40	エレクトラム髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−10 MP+25	[宝]オズトロヤ城(Treasure Chest)
	ガラコサージュ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 CHR+1 ♀専用	[合]裁縫名取HQ
	鋼鉄銃士隊制式冑	戦ナ暗	防17 VIT+2	[交]バストゥークランク4
	サリット	戦ナ暗	防16	[合]鍛冶目録
	サリット+1	戦ナ暗	防17	[合]鍛冶目録HQ
	スペランカーハットⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−10 飛命−10 回避−10	[敵]ラングモンド峠:Taisaijin
	リラコサージュ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ♀専用	[合]裁縫名取
41	ボイジャーサリットⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+3 DEX+4	[敵]リヴェーヌ岩塊郡サイトA01:Carmine Dobsonfly
	レインハットⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+20 MND+2 CHR+2 水属性天候:リジェネ	[敵]聖地ジ・タ:Noble Mold
43	鋼鉄銃士隊冑+1	戦ナ暗	防18 VIT+2 自国支配地域:MP+14	[合]彫金高弟
	鋼鉄銃士隊冑+2	戦ナ暗	防19 VIT+2 自国支配地域:MP+16	[合]彫金高弟HQ
	バルキリーマスク	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防16 MP+10 攻+7	[敵]ベドー:Ga'Bhu Unvanquished
	ワルキューレマスク	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防11 HP+15 攻+6	[BF]南海の魔神、美髯公、死生の苦輪
44	コルセアハット	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防14 DEX+1 耐火+8 耐雷−6 耐水+8	[合]裁縫皆伝
	コルセアハット+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防15 DEX+2 耐火+9 耐雷−6 耐水+9	[合]裁縫皆伝HQ
	頭成兜	侍	防15	[合]鍛冶印可(裁縫下級職人)
	頭成兜改	侍	防16	[合]鍛冶印可HQ(裁縫下級職人)
45	アルミナサラド	戦ナ暗獣侍忍	防16	[合]鍛冶印可(彫金見習)
	カラパスマスク	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防16	[合]骨細工名取
	カラパスマスク+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防17 耐雷−3 回避+1	[合]骨細工名取HQ
	ラムヘルムⓇ	戦ナ暗獣侍忍	防13 AGI+2 コンビネーション:命中+ 攻+	[交]サンドリア(S):剣勲章
	ルイサンサラド	戦ナ暗獣侍忍	防16 STR+1 DEX+1 AGI−1 命中+1 攻+1 回避−3	[合]鍛冶印可HQ(彫金見習)
46	**曲芸のヘッドバンド**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防9 DEX+2 CHR−1 回避+5	[合]裁縫皆伝HQ
	道化のヘッドバンド	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防8 DEX−1 CHR+2 回避+4	[合]裁縫皆伝
	バンデッドヘルム	戦ナ暗獣侍忍	防18	[合]彫金名取(鍛冶見習)
	バンデッドヘルム+1	戦ナ暗獣侍忍	防19	[合]彫金名取HQ(鍛冶見習)
48	ウールキャップ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防16	[合]裁縫名取
	ウールキャップ+1	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防17	[合]裁縫名取HQ
	スチールバイザー	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防18	[合]鍛冶名取
	スチールバイザー+1	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防19	[合]鍛冶名取HQ
	ディノヘルム	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防19 耐火+3 耐水−1	[合]革細工目録HQ(鍛冶徒弟)
	ラプトルヘルム	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防18 耐火+2 耐水−1	[合]革細工目録(鍛冶徒弟)
49	忍鉢金	モ侍忍	防17	[合]裁縫高弟(鍛冶名取)
	忍鉢金改	モ侍忍	防18 耐闇+3	[合]裁縫高弟HQ(鍛冶名取)
	ミスリルサリット	戦ナ暗	防20	[合]彫金印可
	ミスリルサリット+1	戦ナ暗	防21 INT+2 耐土−1 耐闇+3	[合]彫金印可HQ
50	オステアハット	召	防13 MP+8 CHR−1 召喚魔法スキル+2 契約の履行使用間隔−2	[合]革細工師範(裁縫素人)
	金の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−12 MP+30	[合]彫金目録
	金の髪飾り+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−12 MP+33	[合]彫金目録HQ
	クロウベレー	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防15 回避+4 敵対心−7	[合]裁縫印可(革細工見習)
	ショックマスク	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防19 攻+4 飛命−4 回避+4 10MPをHPに変換	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、爆走爬竜
	ストームターバンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防15 MP+18 魔法防御力アップ+2 ヒーリングMP+1	[ア]落ち武者追撃戦:???ヘッドウェア
	ストームツッケットⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防15 命中+4 魔法命中率+2	[ア]賢哲王暗殺作戦:???ヘッドウェア
	ブルーリボンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+6 耐氷+6 耐風+6 耐土+6 耐雷+6 耐水+6 耐光+6 耐闇+6	[ク]ウィンダス:呪われたリボン
	ペナンスハット	召	防14 MP+8 CHR−2 召喚魔法スキル+3 契約の履行使用間隔−3	[合]革細工師範HQ(裁縫素人)
	ライバルリボン	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防15 MP+16 敵対心+2	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、爆走爬竜
	レイヴンベレー	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防16 回避+5 敵対心−8	[合]裁縫印可HQ(革細工見習)
	連邦軍師制式帽子	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防16	[交]ウィンダスランク5
51	エレガントリボン	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	全状態異常のレジスト効果アップ	[ク]タブナジア地下壕:信仰と信頼と
	バンパイアマスク	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防17 夜間:命中+3	[敵]ミザレオ海岸:Upyri
52	スーパーリボン	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+5 MP+5 STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1 命中+1 攻+1 飛命+1 飛攻+1 回避+1	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、 爆走爬竜、餓鬼武者
	マナサークレット	白黒赤吟召学	防9 MP+22	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、爆走爬竜
	連邦軍師帽子+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防18 自国支配地域:INT+3 MND+3	[合]裁縫印可
	連邦軍師帽子+2	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防19 自国支配地域:INT+4 MND+4	[合]裁縫印可HQ
53	五月雨陣鉢	モ侍忍	防18 水属性天候:回避+8	[敵]海蛇の岩窟:Voll the Sharkfinned
	シルクハット	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防17	[合]裁縫印可(彫金目録)
	シルクハット+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防18 MND+1	[合]裁縫印可HQ(彫金目録)
	シルケンハット	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防17 HP+18 MP+18	[合]裁縫印可
	マギハット	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防18 HP+19 MP+19 MND+1	[合]裁縫印可HQ
54	絹のヘッドバンド	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防9 回避+5	[合]裁縫印可
	絹のヘッドバンド+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防10 回避+7	[合]裁縫印可HQ
	コラルラウンドリトⓇⒺ	吟	防15 HP+11 MND+3 受け流しスキル+5 敵対心−1	[AF]クロウラーの巣(Treasure Coffer)
	ダンサーティアラⓇⒺ	踊	防18 HP+10 CHR+4 敵対心−2 サンバ持続時間アップ ♂専用	[AF]バストゥーク商業区: Matthiasに依頼
	ダンサーティアラⓇⒺ	踊	防18 HP+10 CHR+4 敵対心−2 サンバ持続時間アップ ♀専用	[AF]バストゥーク商業区: Matthiasに依頼
	ハンターベレーⓇⒺ	狩	防21 HP+13 INT+3 飛攻+5 ラピッドショット発動率アップ	[AF]AFクエスト2:狩人
	ヒーラーキャップⓇⒺ	白	防21 MP+13 MND+4 耐闇+15 敵対心−1	[AF]ガルレージュ要塞(Treasure Coffer)

防具－頭のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
54	ローグボンネットⓇⒺ	シ	防23 HP+13 INT+5 受け流しスキル+10 ぬすむ+1	[AF]AFクエスト2:シーフ
55	**アキンジクード**	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防22 HP−5 攻+3 飛攻+2	[合]革細工印可HQ(裁縫徒弟)
	王国騎士制式冑	戦ナ暗獣侍忍	防22 STR+1 DEX+1	[交]サンドリアランク6
	コブラハットⓇ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防17 INT+2 ヒーリングMP+1 コンビネーション:MP+	[交]ウィンダス(S):剣勲章
	ジャリダクード	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防21 HP−5 攻+2 飛攻+1	[合]革細工印可(裁縫徒弟)
	フォースアーメットⓇ	戦ナ暗	防18 VIT+3 コンビネーション:HP+	[交]バストゥーク(S):剣勲章
56	ガラントコロネットⓇⒺ	ナ	防24 HP+12 MND+3 かばう効果アップ 敵対心+2	[AF]ガルレージュ要塞(Treasure Coffer)
	テンプルクラウンⓇⒺ	モ	防21 HP+16 MND+5 集中効果アップ	[AF]ガルレージュ要塞(Treasure Coffer)
	ビーストヘルムⓇⒺ	獣	防22 HP+15 INT+5 なだめる成功率アップ あやつる+4	[AF]ガルレージュ要塞(Treasure Coffer)
	ファイターマスクⓇⒺ	戦	防24 HP+15 DEX+3 INT+1 敵対心+1	[AF]ガルレージュ要塞(Treasure Coffer)
	乱波半首ⓇⒺ	忍	防21 HP+10 CHR+5 耐氷+10 忍術スキル+5	[AF]ボヤーダ樹(Treasure Coffer)
57	スコピオマスク	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防20 HP+3 耐氷−2 耐水+5 耐闇+5	[合]骨細工印可
	スコピオマスク+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防21 HP+4 耐氷−2 耐水+7 耐闇+7	[合]骨細工印可HQ
58	ピークヘルム	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防21 VIT+1 耐土+4	[合]革細工印可(鍛冶徒弟)
	ピークヘルム+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防22 VIT+1 耐土+6	[合]革細工印可HQ(鍛冶徒弟)
59	**アブタルターバン**	戦ナ暗獣侍	防20 HP+10 STR+4 AGI+4	[合]裁縫皆伝HQ(彫金名取)
	シパーヒターバン	戦ナ暗獣侍	防19 HP+8 STR+3 AGI+3	[合]裁縫皆伝(彫金名取)
	バシニット	戦ナ暗獣侍忍	防23	[合]鍛冶印可
	バシニット+1	戦ナ暗獣侍忍	防24	[合]鍛冶印可HQ
60	**海人の髪飾り**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−7 MP+24 耐水+15	[合]骨細工高弟HQ
	ウィザードペタソスⓇⒺ	黒	防20 MP+25 INT+4 耐雷+10 敵対心−4	[AF]AFクエスト3:黒魔道士
	エボカーホーンⓇⒺ	召	防15 MP+20 INT+3 召喚魔法スキル+5 召喚獣:敵対心−3	[AF]AFクエスト3:召喚士
	カオスバーゴネットⓇⒺ	暗	防23 HP+12 STR+4 暗黒魔法スキル+5 暗黒効果アップ	[AF]AFクエスト3:暗黒騎士
	ギルトアーメット	戦ナ暗	防25 VIT+3 耐闇+6	[合]彫金高弟HQ(錬金術目録)
	グリーンリボン	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+8 耐氷+8 耐風+8 耐土+8 耐雷+8 耐水+8 耐光+8 耐闇+8	[合]裁縫印可
	グリーンリボン+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+10 耐氷+10 耐風+10 耐土+10 耐雷+10 耐水+10 耐光+10 耐闇+10	[合]裁縫印可HQ
	ゴールドアーメット	戦ナ暗	防22 VIT+2 耐闇+4	[合]彫金高弟(錬金術目録)
	コルセアトリコルヌⓇⒺ	コ	防22 HP+8 STR+2 飛命+8 クイックドロー効果アップ	[AF]AFクエスト3:コルセア
	珊瑚の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−7 MP+21 耐水+14	[合]骨細工高弟
	スカラーボードⓇⒺ	学	防15 MP+15 INT+4 机上演習効果アップ	[AF]AFクエスト3:学者
	蘇生の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−7 MP+21 耐水+14 エンチャント:リレイズII<10回 1分 30秒>	[合]骨細工高弟
	ドラケンアーメットⓇⒺ	竜	防16 HP+12 MND+5 耐雷+10 飛竜:ブレスを効果的に使う	[AF]AFクエスト3:竜騎士
	パトロクロスヘルムⓇⒺ	戦シナ暗獣吟竜	防21 STR+2 回避−5 ヘイスト+2% 敵対心−5	[敵]ザルカバード:Biast
	パペトリタージⓇⒺ	か	防15 HP+10 DEX+3 MND+3オートマトン:ヒーリングHP+3 ヒーリングMP+3	[AF]AFクエスト3:からくり士
	明珍桃形兜ⓇⒺ	侍	防20 HP+10 MND+5 護摩の守護円効果アップ 黙想効果アップ	[AF]AFクエスト3:侍
	メガスケフィエⓇⒺ	青	防23 MP+20 INT+3 MND+3 モンスター相関関係効果アップ	[AF]AFクエスト3:青魔道士
	ワーロックシャポーⓇⒺ	赤	防23 MP+20 INT+3 精霊魔法スキル+10 ファストキャスト効果アップ	[AF]AFクエスト3:赤魔道士
61	オークヘルム	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 耐火+5 耐氷+5 耐風+5 耐土+5 耐雷+5 耐水−25 耐光+5 耐闇+5	[ク]その他:オークの謙譲
	カラパスヘルム	戦モ赤シ暗獣吟狩侍竜踊	防23 耐水+7 潜在能力:攻+10 防+23	[合]骨細工師範
	カラパスヘルム+1	戦モ赤シ暗獣吟狩侍竜踊	防24 耐水+8 潜在能力:攻+11 防+24	[合]骨細工師範HQ
	クゥダフバルバト	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 耐火+5 耐氷+5 耐風+5 耐土+5 耐雷−25 耐水+5 耐光+5 耐闇+5	[ク]その他:クゥダフの博雅
	ゴブリンコイフ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 耐火+5 耐氷+5 耐風+5 耐土+5 耐雷+5 耐水+5 耐光−25 耐闇+5	[ク]その他:ゴブリンの仁義
	ヤグードヘッドギア	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 耐火+5 耐氷−25 耐風+5 耐土+5 耐雷+5 耐水+5 耐光+5 耐闇+5	[ク]その他:ヤグードの勇胆
62	シャドウマスクⓇⒺ	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防20 MP+10 STR+2 VIT−2 耐光−10	[敵]ボストーニュ監獄:Drexerion the Condemned
	マッシュヘルムⓇⒺ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防18 INT+2 MND+2 耐水+7 耐闇+7 水曜日／闇曜日:リジェネ	[敵]ボヤーダ樹:Ellyllon
63	コーラルバイザー	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防21 耐雷−4 耐水+4 被魔法ダメージ−1%	[合]骨細工高弟
	コーラルバイザー+1	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防22 耐雷−3 耐水+5 被魔法ダメージ−2%	[合]骨細工高弟HQ
	羅漢陣鉢	モ侍忍	防19 被物理ダメージ−4% 敵対心+1	[合]裁縫皆伝(鍛冶名取)
	羅漢陣鉢改	モ侍忍	防20 被物理ダメージ−6% 敵対心+2	[合]裁縫皆伝HQ(鍛冶名取)
64	フレンジーサリット	モシ暗獣侍竜踊	防18 潜在能力:命中+12 ヘイスト+4%	[敵]礼拝堂:Elel
65	3号ガーランドⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防21 対アンデッド:封獣確率アップ	[交]コロセウム:5000ジェトン
	ウィヴルマスク	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防20 STR+2 VIT+2 回避+10	[合]革細工皆伝
	ウィヴルマスク+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防21 STR+3 VIT+3 回避+11	[合]革細工皆伝HQ
	オポオポ王の王冠ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR−7	[ク]カザム:オポオポ王への道
	カカルンフードⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防21 対ビースト:封獣確率アップ	[交]コロセウム:5000ジェトン
	キキルンフード	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防21 潜在能力:飛命+2 飛攻+2 回避+2	[合]裁縫高弟
	グリーンベレー	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防19 命中+1 回避+1	[合]裁縫高弟
	グリーンベレー+1	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防20 命中+2 回避+2	[合]裁縫高弟HQ
	ゾラージャヘルムⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防21 対リザード:封獣確率アップ	[交]コロセウム:5000ジェトン
	ダークアーメット	ナ暗	防25 MP+8 INT+3 MND−1 耐光+2 耐闇+2	[合]鍛冶皆伝(彫金目録)
	ダークアーメット+1	ナ暗	防26 MP+9 INT+4 MND−1 耐光+3 耐闇+3	[合]鍛冶皆伝HQ(彫金目録)
	ダークキャップ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防21 耐光+1 耐闇+1 被物理ダメージ−1%	[合]鍛冶高弟(革細工下級職人)
	ダークキャップ+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防22 耐光+2 耐闇+2 被物理ダメージ−2%	[合]鍛冶高弟HQ(革細工下級職人)
	ダートーゴーコイフⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防23 対ヴァーミン:封獣確率アップ	[交]コロセウム:5000ジェトン
	タイガーヘルム	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防21 耐火−4 耐氷+4 攻+3	[合]革細工高弟(鍛冶名取)
	大統領恩賜髪飾りⒺ	モ白赤シ獣吟忍竜踊	防18 他国支配地域:リジェネ	[交]バストゥークランク8(2位以上)
	タビンベレー	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防19 HP+10 命中+1 回避+1	[合]裁縫高弟
	タビンベレー+1	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防20 HP+12 命中+2 回避+2	[合]裁縫高弟HQ
	トロールコイフ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防23 潜在能力:HP+32 VIT+5 耐水−50	[合]革細工皆伝
	フェラルヘルム	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防22 耐火−3 耐氷+5 攻+4	[合]革細工高弟HQ(鍛冶名取)
	マムージャヘルム	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防21 潜在能力:STR+4 耐風+15 耐光+15	[合]革細工皆伝
	ラミアガーランド	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防21 潜在能力:CHR+7 レジストチャーム効果アップ	[合]骨細工皆伝

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
66	**アリストクラウン**	白	防24 MP+16 MND+3 CHR+2	[合]彫金高弟HQ
	コーラルキャップ	戦シ獣踊	防21 DEX+1 CHR+2 被魔法ダメージ-1% 15MPをHPに変換	[合]骨細工高弟
	スコピオヘルム	戦モ赤シ暗獣吟狩侍竜踊	防22 耐火+7 レジストパライズ効果アップ 麻痺:リフレシュ	[合]骨細工師範
	スコピオヘルム+1	戦モ赤シ暗獣吟狩侍竜踊	防23 耐火+8 レジストパライズ効果アップ 麻痺:リフレシュ	[合]骨細工師範HQ
	ノーブルクラウン	白	防23 MP+15 MND+2 CHR+1	[合]彫金高弟
	マーマンキャップ	戦シ獣踊	防22 DEX+1 CHR+3 被魔法ダメージ-2% 20MPをHPに変換	[合]骨細工高弟HQ
67	**散光のヘッドバンド**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防11 回避+8	[合]裁縫皆伝HQ
	虹のヘッドバンド	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防10 回避+7	[合]裁縫皆伝
68	コブラキャップⓇⒺ	モシ狩青コか踊	防22 命中+4 ストアTP+2 敵対心-4 コンビネーション:カウンター+	[交]ウィンダス(S):戦功水晶章
	コブラクロシュⓇⒺ	白黒赤吟召青か学	防12 HP+15 MP+15 魔法攻撃力アップ+1 コンサーブMP+2 コンビネーション:魔法命中率+	[交]ウィンダス(S):戦功水晶章
	司祭の帽子ⓇⒺ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防18 HP+25 MP+25 ヒーリングMP+1	[ア]謝鱗祭襲撃作戦:???ヘッドウェア
	チェラータ	戦暗獣	防22 命中+3 攻+4 回避-2	[合]鍛冶皆伝
	チェラータ+1	戦暗獣	防23 命中+3 攻+5 回避-2	[合]鍛冶皆伝HQ
	槌の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防15 HP-20 MP+38 耐土+10	[合]骨細工皆伝
	槌の髪飾り+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防16 HP-22 MP+40 耐土+12	[合]骨細工皆伝HQ
	ドラゴンマスク	竜	防23 HP+10 耐光+10 耐闇+10 被ブレスダメージ-4%	[合]骨細工皆伝
	ドラゴンマスク+1	竜	防24 HP+12 耐光+12 耐闇+12 被ブレスダメージ-5%	[合]骨細工皆伝HQ
	フォースハウベⓇⒺ	戦ナ暗獣侍忍竜	防23 STR+3 回避+5 モクシャ+4 コンビネーション:攻+	[交]バストゥーク(S):戦功水晶章
	ラムサリットⓇⒺ	戦ナ暗	防29 HP+20 敵対心+5 魔法防御力アップ+3 コンビネーション:全属性耐性+	[交]バストゥーク(S):戦功水晶章
69	クァールマスク	シ獣狩踊	防22 HP-1% 飛命+3 回避+2	[合]骨細工皆伝
	トラママスク	赤シ獣狩踊	防23 HP-1% 飛命+4 回避+3	[合]骨細工皆伝HQ
	ミラーティアラⓇ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防20 敵対心-7 ヒーリングMP+3 カンパニエ:被魔法ダメージ-10%	[敵]ラヴォール村(S): All-seeing Onyx Eye
	メグリムクラウンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防18 エンチャント:???<50回 45分 30秒>	[ア]宮廷絵師護衛指令:???ヘッドウェア
	ロウヒマスクⓇ	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防25 日中:被物理ダメージ-3% 夜間:被魔法ダメージ-3%	[敵]ベドー(S):Ra'Dha Scarscute
70	ウォーベレー	シ狩コ	防20 HP+10 INT-3 命中+7 飛命+7	[合]革細工皆伝(裁縫目録)
	ウォーベレー+1	シ狩コ	防21 HP+12 INT-4 命中+9 飛命+9	[合]革細工皆伝HQ(裁縫目録)
	エーギスヒャールムⓇⒺ	ナ暗侍竜	防23 HP+25 MND-7 CHR-7 敵対心+7	[敵]龍のねぐら:Fafnir
	オーガマスク	赤獣	防23 MP+15 INT-5 CHR+3 攻+10	[合]革細工皆伝
	オーガマスク+1	赤獣	防24 MP+17 INT-6 CHR+5 攻+12	[合]革細工皆伝HQ
	オプチカルハットⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+10 飛命+10 回避+10	[敵]怨念洞:Hakutaku
	カーラインリボンⓇⒺ	白黒赤吟召青学	MP+30 魔法命中率+4 レジストスタン効果アップコンビネーション:CHR+	[ア]ベレロフォン作戦:???ヘッドウェア
	キングアーメット	ナ	防27 HP+15 VIT+3 耐光+3 耐闇+3 敵対心+3	[合]彫金皆伝HQ
	コンテツッケット	戦竜	防25 攻+6 受け流しスキル+12 敵対心+2	[合]彫金師範HQ(鍛冶名取)
	サボテンダーリボンⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+4 耐火+9 レジストスリープ効果アップ レジストパライズ効果アップ	[BF]伝説のチャンピオン
	タイガーマスク	戦モシ獣忍踊	防27 HP+20 VIT+5 回避-5 ガードスキル+5	[合]革細工師範
	ハイドラキャップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防28 フェロー:HP+10 MP+10 INT+2	[他]デュナミス-タブナジア
	ハイドラサラドⓇⒺ	戦ナ暗	防25 HP-20 MP+20 命中+5 敵対心+7	[他]デュナミス-タブナジア
	ハイドラティアラⓇⒺ	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防24 エンチャント:ポテンシー<1回 20時間 30秒>	[他]デュナミス-タブナジア
	ハイドラベレーⓇⒺ	白黒赤吟召学	防24 命中+3 回避+3 敵対心-8 ヒーリングMP+2	[他]デュナミス-タブナジア
	八幡陣鉢	侍	防26 STR+3 ウェポンスキルの命中+4 潜在能力:ダブルアタック+2%	[合]鍛冶師範(裁縫目録)
	八幡陣鉢改	侍	防27 STR+4 ウェポンスキルの命中+5 潜在能力:ダブルアタック+3%	[合]鍛冶師範HQ(裁縫目録)
	バローネツッケット	戦竜	防24 攻+5 受け流しスキル+10 敵対心+1	[合]彫金師範(鍛冶名取)
	フェラルマスク	戦モシ獣忍踊	防28 HP+21 VIT+6 回避-6 ガードスキル+6	[合]革細工師範HQ
	ブラックリボン	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+12 耐氷+12 耐風+12 耐土+12 耐雷+12 耐水+12 耐光+12 耐闇+12	[敵]ボヤーダ樹:Voluptuous Vivian
	ブリーダーマスクⓇⒺ	獣竜召か	防22 命中+4 敵対心-3 ヘイスト+1% 被物理ダメージ:ブレイズスパイク コンビネーション:ペットの防御力+ 敵対心+	[ア]ヘラクレス作戦:???ヘッドウェア
	ボウマンマスクⓇⒺ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防25 DEX+4 飛命+10 レジストスタン効果アップ コンビネーション:飛攻+	[ア]ベレロフォン作戦:???ヘッドウェア
	ボランティアクードⓇⒺ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防27 ヒーリングMP+2 ビシージ:ケアル回復量+5%	[敵]マムーク:Devout Radol Ja
	マーシナリターバンⓇⒺ	暗獣狩侍竜	防28 敵対心-4 ビシージ:狙い撃ち効果アップ	[敵]アラパゴ暗礁域:Lamie No.8
	マートキャップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+7 DEX+7 VIT+7 AGI+7 INT+7 MND+7 CHR+7 エンチャント:テレポ<1回 24時間 30秒>	[ク]ジュノ:光とともにあれ
	妖花の髪飾り	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP-20 MP+55	[ク]ENM:幻の右
	ロードアーメット	ナ	防26 VIT+2 耐光+2 耐闇+2 15MPをHPに変換 敵対心+2	[合]彫金皆伝
71	アサシンボンネットⓇⒺ	シ	防24 HP+16 DEX+5 敵対心+2 かすめとる効果アップ	[他]デュナミス-ウィンダス
	オニキスサリット	暗	防23 命中+6 攻+11 被ダメージ+10% アブゾ系効果アップ	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録)
	キマイラボンネット	獣	防26 HP+8 MP+8 敵対心-3 いたわる使用時間短縮 対ビースト:あやつる+5	[合]革細工師範(裁縫下級職人)
	ジャ・ゴ・バルバトⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防23 飛命+8 飛攻+8 敵対心-5 スナップショット効果アップ	[BF]不撓の酋帥
	ジャナッドヘルムⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防24 STR+6 DEX+4 攻+8 スロウ+5%	[BF]不敗の大帝
	スタウトボンネット	獣	防27 HP+9 MP+9 敵対心-5 いたわる使用時間短縮 対ビースト:あやつる+6	[合]革細工師範HQ(裁縫下級職人)
	バイソンボンネット	獣	防25 MP+8 敵対心-1 いたわる使用時間短縮 対ビースト:あやつる+5	[合]革細工師範(裁縫下級職人)
	ハバロヘッドギアⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防21 INT+2 MND+2 CHR+2 魔法命中率+2 魔法攻撃力アップ+2	[BF]不滅の邪神
	必勝鉢巻ⓇⒺ	モ侍忍	防22 命中+8 攻+8	[敵]アルザダール海底遺跡群:Wulgaru
	ピニアルハット	モ白黒ナ吟竜召学	防18 命中+2 攻+2 回避+2	[BF]屍臭病予防、猛鳥の食卓、恐鳥の歌
	ブラックサリット	暗	防22 命中+5 攻+9 被ダメージ+9% アブゾ系効果アップ	[合]鍛冶師範(彫金目録)
	ブレーブボンネット	獣	防26 MP+9 敵対心-2 いたわる使用時間短縮 対ビースト:あやつる+6	[合]革細工師範HQ(裁縫下級職人)
	モンスターヘルムⓇⒺ	獣	防26 HP+19 CHR+4 受け流しスキル+3 あやつる+5	[他]デュナミス-ウィンダス

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具－頭のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
71	夜叉陣鉢	忍	防22 INT+7 詠唱中断率5%ダウン 敵対心+2	[合]鍛冶師範(裁縫目録)
	夜叉陣鉢改	忍	防23 INT+8 詠唱中断率6%ダウン 敵対心+3	[合]鍛冶師範HQ(裁縫目録)
	リバイラーヘルム	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防21 エンチャント:挑発<100回 5分 30秒>	[敵]龍王ランペールの墓:Vrtra
72	アミールバグリーⓇⒺ	戦 ナ 暗 侍 竜	防23 攻+5 回避+2 ヒーリングHP+2 コンビネーション:被魔法・被ブレスダメージ－	[交]アサルト:ペリキア
	イギトターバンⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 学	防21 MND+4 魔法攻撃力アップ+2 敵対心−5 ヒーリングMP+1 コンビネーション:リフレシュ	[交]アサルト:イルルシ環礁
	エラントハット	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防28 STR−2 DEX−2 VIT−2 AGI−2 INT+3 MND+3 CHR+3 敵対心−5	[合]裁縫師範 (彫金徒弟／革細工下級職人)
	エンキドゥキャップⓇⒺ	モ シ 狩 侍 忍 青 コ か 踊	防23 DEX+3 AGI+3 命中+8 飛命+8 モクシャ+2	[敵]カダーバの浮沼:Tygerなど
	オーラムアーメットⓇⒺ	戦 ナ 暗 獣 竜	防23 STR+3 命中+4 攻+4 回避−7 ヘイスト+2%	[敵]カダーバの浮沼:Tyger
	オラクルキャップⓇⒺ	白 黒 吟 召	防19 HP+15 MP+25 精霊魔法スキル+5 ヒーリングMP+2	[敵]ワジャーム樹林:Tinninなど
	ガビアルマスク	侍 竜	防29 DEX+1 AGI+2 被魔法ダメージ−2%	[合]骨細工師範
	ガビアルマスク+1	侍 竜	防30 DEX+2 AGI+3 被魔法ダメージ−3%	[合]骨細工師範HQ
	クレリクキャップⓇⒺ	白	防24 MP+25 VIT+4 敵対心−4 レジストサイレス効果アップ	[他]デュナミス−サンドリア
	シャイフターバン	吟	防18 MP+10 CHR+4 ヘイスト+2%	[合]裁縫師範HQ(彫金目録)
	シャイルターバン	吟	防17 MP+9 CHR+3 ヘイスト+1%	[合]裁縫師範(彫金目録)
	ダスクマスク	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防31 HP+30 VIT+5 命中+5 回避+5 移動速度ダウン	[合]革細工師範
	ダスクマスク+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防32 HP+32 VIT+6 命中+6 回避+6 移動速度ダウン	[合]革細工師範HQ
	バードラウンドリトⓇⒺ	吟	防19 HP+13 CHR+5 歌唱スキル+5 敵対心−3	[他]デュナミス−サンドリア
	ハイドラマスク	侍 竜	防30 DEX+1 AGI+2 命中+5 回避+5 被魔法ダメージ−2%	[合]骨細工師範
	ハイドラマスク+1	侍 竜	防31 DEX+2 AGI+3 命中+6 回避+6 被魔法ダメージ−3%	[合]骨細工師範HQ
	パンサーマスク	戦 モ シ 獣 忍 踊	防28 CHR+5 リザードキラー効果アップ レジストパライズ効果アップ ヘイスト+2%	[合]革細工師範
	パンサーマスク+1	戦 モ シ 獣 忍 踊	防29 CHR+6 リザードキラー効果アップ レジストパライズ効果アップ ヘイスト+3%	[合]革細工師範HQ
	ペルワンカランスワⓇⒺ	モ 赤 シ 獣 狩 忍 竜 コ か 踊	防15 HP+25 命中+7 攻+5 飛命+7 コンビネーション:モクシャ+	[交]アサルト:ルジャワン霊窟
	マハトマハット	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防29 STR−3 DEX−3 VIT−3 AGI−3 INT+4 MND+4 CHR+4 敵対心−6	[合]裁縫師範HQ (彫金徒弟／革細工下級職人)
	羅刹陣鉢	モ 侍 忍	防31 攻+2 被物理ダメージ:ブレイズスパイク 潜在能力:カウンター+1	[合]裁縫師範 (鍛冶名取／革細工名取)
	羅刹陣鉢改	モ 侍 忍	防32 攻+3 カウンター+1 被物理ダメージ:ブレイズスパイク	[合]裁縫師範HQ(鍛冶名取／革細工名取)
	霊香の髪飾りⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防19 HP−20 MP+20 エンチャント:ちょっと臭い息<50回 15分 30秒>	[敵]バフラウ段丘:Lividroot Amooshah
	ワイズキャップ	赤	防24 MP+13 命中+2 飛命+3 魔法命中率+5	[合]革細工皆伝(裁縫名取)
	ワイズキャップ+1	赤	防25 MP+15 命中+3 飛命+4 魔法命中率+6	[合]革細工皆伝HQ(裁縫名取)
73	アダマンチェラータⓇⒺ	戦 暗 獣	防30 HP−20 命中+5 攻+8 回避−8	[合]彫金師範(鍛冶目録／錬金術名取)・要解呪
	アダマンバルブータ	戦 ナ	防28 HP+12 MP+12 VIT+3 回避−3 敵対心+2	[合]鍛冶師範(彫金目録)
	アルマダチェラータⓇⒺ	戦 暗 獣	防31 HP−21 命中+6 攻+9 回避−9	[合]彫金師範HQ(鍛冶目録／錬金術名取)・要解呪
	イギラティアラ	黒	防20 回避+10 弱体魔法スキル+10 被物理ダメージ:相手に呪い効果	[合]骨細工師範(革細工下級職人)
	ヴァラーコロネットⓇⒺ	ナ	防28 HP+18 回復魔法スキル+10 敵対心+3 ランパート効果アップ	[他]デュナミス−バストゥーク
	ウォリアーマスクⓇⒺ	戦	防28 DEX+5 受け流しスキル+5 敵対心+1 ウォークライ効果アップ	[他]デュナミス−ウィンダス
	カイザーシャレルⓇⒺ	戦 ナ	防41 HP+32 STR−6 DEX−6 VIT+11 CHR+11 盾スキル+6	[合]彫金師範HQ (鍛冶目録／錬金術名取)・要解呪
	迦楼羅鉢金ⓇⒺ	召	防20 ガルーダ:維持費−2 攻撃力アップ 防御力アップ	[敵]ワジャーム樹林:Vulpangue
	クリムゾンマスクⓇⒺ	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防34 HP+20 MP+20 弱体魔法スキル+10 リジェネ	[合]錬金術師範・要解呪
	ケーニヒシャレルⓇⒺ	戦 ナ	防40 HP+30 STR−5 DEX−5 VIT+10 CHR+10 盾スキル+5	[合]彫金師範 (鍛冶目録／錬金術名取)・要解呪
	甲賀半首ⓇⒺ	忍	防22 HP+20 忍術ダメージアップ 夜間:受け流しスキル+10	[他]デュナミス−ウィンダス
	ジェムバルブータ	戦 ナ	防29 HP+14 MP+14 VIT+4 回避−4 敵対心+3	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録)
	ジニーティアラ	黒	防21 回避+11 弱体魔法スキル+11 被物理ダメージ:相手に呪い効果	[合]骨細工師範HQ(革細工下級職人)
	修羅頭成兜ⓇⒺ	モ 侍 忍	防20 HP−25 STR+5 命中+5	[合]木工師範・要解呪
	修羅頭成兜改ⓇⒺ	モ 侍 忍	防21 HP−30 STR+6 命中+6	[合]木工師範HQ・要解呪
	ズーラターハットⓇⒺ	獣	防19 エンチャント:ペットが黙想<50回 30分 30秒>	[敵]アットワ地溝:Xolotl
	スカウトベレーⓇⒺ	狩	防24 HP+15 MND+4 敵対心−3 リサイクル	[他]デュナミス−ジュノ
	ゼニスクラウンⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防30 INT+3 MND+3 レジストサイレス効果アップ 50HPをMPに変換	[合]彫金師範・要解呪
	ゼニスクラウン+1ⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防31 INT+4 MND+4 レジストサイレス効果アップ 55HPをMPに変換	[合]彫金師範HQ・要解呪
	ソリアンヘルムⓇ	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防26 HP+50 耐風+10 与ブレス効果アップ 飛竜:ブレス効果アップ	[敵]グロウベルグ〔S〕:Scitalis
	デーモンヘルム	黒 暗 吟	防25 INT+5 MND−5 受け流しスキル+5 歌唱スキル+5	[合]骨細工師範
	デーモンヘルム+1	黒 暗 吟	防26 INT+6 MND−6 受け流しスキル+6 歌唱スキル+6	[合]骨細工師範HQ
	ドラゴンキャップ	シ	防24 AGI+4 モクシャ+3 被ブレスダメージ−5% 敵対心+1	[合]骨細工師範
	ドラゴンキャップ+1	シ	防25 AGI+5 モクシャ+4 被ブレスダメージ−6% 敵対心+2	[合]骨細工師範HQ
	ブラッドマスクⓇⒺ	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防35 HP+22 MP+22 弱体魔法スキル+11 リジェネ	[合]錬金術師範HQ・要解呪
	ブリガンドマスク	戦 モ シ 獣 忍 踊	防22 命中+2 攻+2 ヘイスト+1%	[敵]エジワ蘿洞:Crystal Eater
	ヘカトンキャップⓇⒺ	戦 シ ナ 暗 獣 吟 竜	防33 HP+12 STR+11 DEX+5 スロウ+9%	[合]骨細工師範・要解呪
	ヘカトンキャップ+1ⓇⒺ	戦 シ ナ 暗 獣 吟 竜	防34 HP+14 STR+12 DEX+6 スロウ+11%	[合]骨細工師範HQ・要解呪
	浪士陣鉢	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	おにぎりの真の味がわかる	[合]裁縫師範
	浪士陣鉢改	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+20 おにぎりの真の味がわかる	[合]裁縫師範HQ
74	BTヘルム+1ⓇⒺ	獣	防26 HP+15 INT+8 MND+8 なだめる成功率アップ あやつる+4	[修]ビーストヘルムを修復
	CHラウンドリト+1ⓇⒺ	吟	防19 HP+11 MND+6 CHR+6 受け流しスキル+5 敵対心−2	[修]コラルラウンドリトを修復
	COトリコルヌ+1ⓇⒺ	コ	防23 HP+13 STR+4 AGI+4 飛命+9 クイックドロー効果アップ	[修]コルセアトリコルヌを修復

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
74	CSバーゴネット+1ⓇⒺ	暗	防27 HP+12 MP+12 STR+7 暗黒魔法スキル+5 暗黒効果アップ	[修]カオスバーゴネットを修復
	DCアーメット+1ⓇⒺ	竜	防25 HP+12 VIT+8 MND+8 スピリットリンク効果アップ 飛竜:ブレスを効果的に使う	[修]ドラケンアーメットを修復
	EKホーン+1ⓇⒺ	召	防15 MP+25 INT+6 MND+6 召喚魔法スキル+5 召喚獣:敵対心−3	[修]エボカーホーンを修復
	FTマスク+1ⓇⒺ	戦	防28 HP+15 DEX+5 VIT+5 敵対心+1 ヒーリングHP+1	[修]ファイターマスクを修復
	GLコロネット+1ⓇⒺ	ナ	防28 HP+12 MND+6 かばう効果アップ 敵対心+3	[修]ガラントコロネットを修復
	HLキャップ+1ⓇⒺ	白	防21 MP+28 MND+7 敵対心−1 ヒーリングMP+1	[修]ヒーラーキャップを修復
	HTベレー+1ⓇⒺ	狩	防24 HP+13 AGI+4 INT+4 飛攻+5 ラピッドショット発動率アップ	[修]ハンターベレーを修復
	MGケフィエ+1ⓇⒺ	青	防24 MP+25 INT+5 MND+5 モンスター相関関係効果アップ	[修]メガスケフィエを修復
	PTタージ+1ⓇⒺ	か	防16 HP+15 DEX+5 VIT+5 MND+5 オートマトン:ヒーリングHP+3 ヒーリングMP+3	[修]パペトリタージを修復
	ROボンネット+1ⓇⒺ	シ	防24 HP+13 DEX+3 飛命+8 回避+10	[修]ローグボンネットを修復
	TPクラウン+1ⓇⒺ	モ	防23 HP+16 MND+8 集中効果アップ ヒーリングHP+1	[修]テンプルクラウンを修復
	WLシャポー+1ⓇⒺ	赤	防24 MP+25 INT+5 精霊魔法スキル+10 ファストキャスト効果アップ	[修]ワーロックシャッポーを修復
	WZペタソス+1ⓇⒺ	黒	防20 MP+30 INT+5 敵対心−4 ヒーリングMP+1	[修]ウィザードペソタソを修復
	エースヘルムⓇⒺ	暗 侍 竜	防28 STR+4 命中+7 回避−7 ヘイスト+4%	[敵]西アルテパ砂漠:King Vinegarroon
	エリートベレー	白 黒 赤 召 青 学	防28 神聖魔法スキル+4 弱体魔法スキル+4 精霊魔法スキル+4 召喚魔法スキル+4	[合]裁縫師範
	エリートベレー+1	白 黒 赤 召 青 学	防29 神聖魔法スキル+5 弱体魔法スキル+5 精霊魔法スキル+5 召喚魔法スキル+5	[合]裁縫師範HQ
	明珍桃形兜改ⓇⒺ	侍	防25 HP+13 STR+5 MND+5 護摩の守護円効果アップ 黙想効果アップ	[修]明珍桃形兜を修復
	ユニコンキャップ	戦	防35 HP+36 命中+6 潜在能力:STR+4	[合]骨細工師範(革細工目録/鍛冶名取)
	ユニコンキャップ+1	戦	防37 HP+40 命中+7 潜在能力:STR+5	[合]骨細工師範HQ(革細工目録/鍛冶名取)
	乱波半首改ⓇⒺ	忍	防22 HP+10 AGI+8 CHR+8 回避+8 忍術スキル+5	[修]乱波半首を修復
75	ABバーゴネット+1ⓇⒺ	暗	防28 HP+30 VIT+8 攻+12 レジストパライズ効果アップ	[修]アビスバーゴネットを修復
	ASボンネット+1ⓇⒺ	シ	防25 HP+16 DEX+6 敵対心+3 かすめとる効果アップ	[修]アサシンボンネットを修復
	BDラウンドリト+1ⓇⒺ	吟	防20 HP+13 CHR+6 歌唱スキル+5 敵対心−4	[修]バードラウンドリトを修復
	CMトリコルヌ+1ⓇⒺ	コ	防25 HP+12 飛攻+10 ファントムロール性能アップ	[修]コモドアトリコルヌを修復
	CRキャップ+1ⓇⒺ	白	防25 MP+25 VIT+5 敵対心−5 レジストサイレス効果アップ	[修]クレリクキャップを修復
	DLシャポー+1ⓇⒺ	赤	防25 HP+14 MP+14 MND+3 弱体魔法スキル+15 リフレシュ	[修]デュエルシャポーを修復
	MIケフィエ+1ⓇⒺ	青	防25 HP+15 VIT+4 青魔法スキル+5 与ブレス効果アップ	[修]ミラージケフィエを修復
	MLクラウン+1ⓇⒺ	モ	防24 HP+5% STR+6 敵対心−4 モクシャ+6	[修]メレークラウンを修復
	MSヘルム+1ⓇⒺ	獣	防27 HP+19 MP+19 CHR+5 受け流しスキル+3 あやつる+5	[修]モンスターヘルムを修復
	PNタージ+1ⓇⒺ	か	防20 HP+12 STR+4 AGI+4 リジェネ オートマトン:リジェネ	[修]パンタンタージを修復
	SCベレー+1ⓇⒺ	狩	防25 HP+15 MND+5 敵対心−4 リサイクル	[修]スカウトベレーを修復
	SMホーン+1ⓇⒺ	召	防19 MP+30 INT+4 契約の履行使用間隔−3 天候:召喚獣維持費−3	[修]サマナーホーンを修復
	SRペタソス+1ⓇⒺ	黒	防24 MP+29 弱体魔法スキル+5 精霊魔法スキル+10 敵対心−3	[修]ソーサラーペタソスを修復
	VLコロネット+1ⓇⒺ	ナ	防29 HP+18 MP+18 回復魔法スキル+10 敵対心+4 ランパート効果アップ	[修]ヴァラーコロネットを修復
	WMアーメット+1ⓇⒺ	竜	防26 HP+16 STR+5 攻+2 飛竜:ブレス効果アップ	[修]ウィルムアーメットを修復
	WRマスク+1ⓇⒺ	戦	防29 DEX+6 受け流しスキル+7 敵対心+1 ウォークライ効果アップ	[修]ウォリアーマスクを修復
	アスカルツッケットⓇⒺ	戦 ナ 暗 獣 侍 竜	防23 STR+4 DEX+4 VIT+4 ヘイスト+4% コンビネーション:HPmax+	[ア]ナイズル島100層のHNM
	アビスバーゴネットⓇⒺ	暗	防27 HP+30 VIT+7 攻+10 レジストパライズ効果アップ	[他]デュナミス−ザルカバード
	アレスマスクⓇⒺ	戦 ナ 暗 竜	防28 HP+2% MP+2% 命中+12 攻+12 回避−12 コンビネーション:ダブルアタック+	[サ]加工
	ヴァルハラヘルムⓇⒺ	戦 ナ 暗	防40 HP+30 VIT+4 被ダメージ−5% スロウ+5%	[エ]ヴァルグリンド:Odin
	ウィルムアーメットⓇⒺ	竜	防25 HP+16 STR+4 耐風+10 飛竜:ブレス効果アップ	[他]デュナミス−ザルカバード
	薄金総面ⓇⒺ	モ 侍 忍 か	防20 STR+3 AGI+3 命中+7 回避+7 ヘイスト+3% コンビネーション:ヘイスト+	[サ]加工
	グローリークラウンⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ペイナイトが嵌めこまれたダークオリハルコン製の冠。裏に「聖皇ナシュメラ2世がアトルガンの勇者に贈りし冠」と刻印されている	[ミ]アトルガン:大円団
	玄武兜ⓇⒺ	戦 モ 獣 吟 狩 侍 忍	防35 HP+50 VIT+15 耐水+50	[敵]ル・オンの庭:Genbu
	甲賀半首改ⓇⒺ	忍	防23 HP+27 忍術ダメージアップ 夕方〜早朝:受け流しスキル+12	[修]甲賀半首を修復
	蝙蝠兜	モ 侍 忍	防27 暗闇:クリティカルヒット+5% ウェポンスキルの命中+5 エンチャント:暗闇<50回 30分 30秒>	[BF]皇国軍・黒の書:オロボンの呪縛
	コモドアトリコルヌⓇⒺ	コ	防24 HP+10 飛攻+8 ファントムロール性能アップ	[他]デュナミス−ザルカバード
	ゴリアードシャポーⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 か 学	防20 HP+20 MP+20 MND+5 CHR+5 敵対心−4 ヒーリングMP+2 コンビネーション:魔法防御力アップ+	[ア]ナイズル島100層のHNM
	早乙女桃形兜ⓇⒺ	侍	防25 HP+20 命中+10 飛命+5 敵対心+1	[他]デュナミス−ザルカバード
	早乙女桃形兜改ⓇⒺ	侍	防26 HP+20 命中+12 飛命+7 敵対心+1	[修]早乙女桃形兜を修復
	サマナーホーンⓇⒺ	召	防18 MP+25 INT+3 契約の履行使用間隔−3 天候:召喚獣維持費−3	[他]デュナミス−ザルカバード
	ザラッドヘルムⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防10 耐火+10 耐氷+10 耐風+10 耐土+10 耐雷+10 耐水−50 耐光+10 耐闇+10 エンチャント:オークヒーロー召喚<30回 20時間 30秒>	[ク]その他:オークの謙譲
	シャドウハットⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防18 MP+35 魔法命中率+5 敵対心−3 被物理ダメージ+3%	[合]裁縫師範(彫金名取/革細工名取)・要解呪
	シャドウヘルムⓇⒺ	戦 ナ 暗	防35 HP+15 MP+15 DEX+4 命中+2 攻+9	[合]鍛冶師範(彫金目録)・要解呪
	スカディバイザーⓇⒺ	シ 獣 狩 コ	防15 DEX+4 AGI+4 攻+6 飛攻+6 ヘイスト+3% コンビネーション:クリティカルヒット+	[サ]加工

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具ー頭のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
75	ソーサラーペタソスⓇⒺ	黒	防23 MP+23 弱体魔法スキル+5 精霊魔法スキル+10 敵対心−2	[他]デュナミスーザルカバード
	ダ・ヴ・バルバトⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防10 耐火+10 耐氷+10 耐風+10 耐土+10 耐雷−50 耐水+10 耐光+10 耐闇+10 エンチャント:クゥダフヒーロー召喚<30回 20時間 30秒>	[ク]その他:クゥダフの博雅
	チョブリクスコイフⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防10 耐火+10 耐氷+10 耐風+10 耐土+10 耐雷+10 耐水+10 耐光−50 耐闇+10 エンチャント:ゴブリンヒーロー召喚<30回 20時間 30秒>	[ク]その他:ゴブリンの仁義
	デナリボンネットⓇⒺ	モ シ 狩 忍 青 コ 踊	防21 AGI+4 MND+4 攻+3 回避+3 ヘイスト+4% コンビネーション:命中+	[ア]ナイズル島100層のHNM
	デュエルシャポーⓇⒺ	赤	防24 MP+14 耐風+10 弱体魔法スキル+15 リフレシュ	[他]デュナミスーザルカバード
	ナシラターバンⓇⒺ	白 黒 赤 召 青	防19 魔法命中率+5 敵対心−5 ヘイスト+2% 詠唱中断率10%ダウン	[交]Wilhelm:アルテマの脳
	ハジャヘッドギアⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防10 耐火+10 耐氷−50 耐風+10 耐土+10 耐雷+10 耐水+10 耐光+10 耐闇+10 エンチャント:ヤグードヒーロー召喚<30回 20時間 30秒>	[ク]その他:ヤグードの勇胆
	バハムートマスクⓇⒺ	ナ 暗 侍 竜	防32 ドラゴンキラー効果アップ 敵対心+8	[BF]帝龍降臨
	バルキリーハットⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防19 MP+40 魔法命中率+6 敵対心−4 被物理ダメージ+4%	[合]裁縫師範HQ(彫金名取/革細工名取)・要解呪
	バルキリーヘルムⓇⒺ	戦 ナ 暗	防36 HP+17 MP+17 DEX+5 命中+3 攻+10	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録)・要解呪
	パンタンタージⓇⒺ	か	防19 HP+12 STR+3 AGI+3 リジェネ オートマトン:リジェネ	[他]デュナミスーザルカバード
	フラーレスリボンⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防18 耐光+30 耐闇+30 キラー効果アップ 全状態異常のレジスト効果アップ	[交]Sagheera:獣人古銭150枚
	ホマムツッケットⓇⒺ	シ ナ 暗 竜 青	防26 HP+22 MP+22 命中+4 魔法命中率+4 ヘイスト+3%	[交]Wilhelm:オメガの眼
	マルドゥクティアラⓇⒺ	白 吟 召	防17 MP+4% MND+3 CHR+3 神聖魔法スキル+7 歌唱スキル+7 召喚魔法スキル+7 敵対心−3 コンビネーション:ファストキャスト効果+	[サ]加工
	ミラージケフィエⓇⒺ	青	防24 HP+15 VIT+3 青魔法スキル+5 与ブレス効果アップ	[他]デュナミスーザルカバード
	メレークラウンⓇⒺ	モ	防23 HP+5% STR+5 敵対心−3 モクシャ+6	[他]デュナミスーザルカバード
	モリガンコロナルⓇⒺ	黒 赤 青	防15 MP+20 STR+4 INT+4 MND+4 命中+5 魔法命中率+5 コンビネーション:魔法攻撃力アップ+	[サ]加工
	ワイバーンヘルム	暗 獣 狩 侍 竜	防30 HP+30 STR+5 耐火+10 被物理ダメージ:ブレイズスパイク	[合]骨細工師範(革細工名取)
	ワイバーンヘルム+1	暗 獣 狩 侍 竜	防31 HP+31 STR+6 耐火+11 被物理ダメージ:ブレイズスパイク	[合]骨細工師範HQ(革細工名取)
	ワラーラターバンⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+30 MP+30 ヘイスト+5%	[他]Gajaad:アトルガン青銅貨1000枚

防具ー首

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	獣の首輪ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	−	[ク]ジュノ:闇に散りしものたち
	チョコブラストルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:コスチューム<1回 24時間 30秒>	[他]チョコボサーキット
	マイナーペンダントⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	−	[敵]グスゲン鉱山:Wandering Ghost
7	ウィングペンダントⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	AGI+1 耐風+1 耐土+1	[ク]サンドリア:シュヴァル川の水
	兎の護符Ⓡ	シ	防1 DEX+1 AGI+1 ぬすむ+1	[敵]西ロンフォール:Jaggedy-Eared Jack
	銀の認識票Ⓡ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐水+5	[敵]パルブロ鉱山:Greater Quadav
	正義バッジ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 MND+3	[ク]ウィンダス:正義の一味
	フェザーカラー	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防1	[合]裁縫下級職人
	フェザーカラー+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防2 飛命+2	[合]裁縫下級職人HQ
	リジェネカラー	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防1 エンチャント:リジェネ<50回 10分 30秒>	[合]裁縫名取
	レザーゴルゲット	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防1	[合]革細工下級職人
	レザーゴルゲット+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防2	[合]革細工下級職人HQ
9	犬の首輪Ⓡ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 CHR−1	[敵]北グスタベルク:Black Wolf
10	共和ブロンズ章	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+2	[交]バストゥークランク3
	グリーンスカーフ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防1 HP+2	[交]ウィンダスランク4
11	スケイルゴルゲット	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防2	[敵]パルブロ鉱山:Bu'Ghi Howlblade
14	ヴァンペンダントⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 被クリティカルヒット−1%	[敵]ラテーヌ高原:Nihniknoovi
	狩人の首飾りⓇ	狩	飛命+5 飛攻+5	[他]狩人ジョブ取得時に入手
15	王国厩舎カラーⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:テレポ(王国チョコボ厩舎) <10回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
	共和厩舎メダルⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:テレポ(共和国チョコボ厩舎) <10回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
	バードホイッスル	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+5 CHR+3	[敵]ギデアス:Vuu Puqu the Beguiler
	連邦厩舎スカーフⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:テレポ(連邦チョコボ厩舎) <10回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
18	蒼天の首飾り	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐風+6 耐光+6	[敵]タロンギ大峡谷:Serpopard Ishtar
20	黒絹のネッカチーフ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防2 INT+1 耐闇+3	[ク]バストゥーク:飛空挺の恐怖
	血玉のアミュレットⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+15	[敵]パシュハウ沼:Bloodpool Vorax
	チョコボホイッスルⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:チョコボ呼び出し<25回 5分 30秒>	[他]チョコボ育成で入手
21	**グリーンゴルゲット**	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 耐氷−3 回避+1	[合]骨細工下級職人HQ
	スパイクネックレス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+3 DEX+3 MND−6	[合]骨細工見習HQ
	ビートルゴルゲット	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防2	[合]骨細工下級職人
	ファングネックレス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+2 DEX+2 MND−4	[合]骨細工見習
23	ヘンプゴルゲット	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防2	[合]裁縫名取
	ヘンプゴルゲット+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防3	[合]裁縫名取HQ
24	獣使いの呼び子	獣	VIT+2 CHR+2	[他]獣使いジョブ取得時に入手
	タイガーストール	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 攻+5	[ク]サンドリア:黒虎の毛皮
	チェーンゴルゲット	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防3	[合]彫金下級職人
	チェーンチョーカー	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐雷+3 耐水+3	[合]彫金下級職人
	ファインゴルゲット	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防4	[合]彫金下級職人HQ

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
24	**レッドチョーカー**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐雷+5 耐水+5	[合]彫金下級職人HQ
26	ホーリーファイアル	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 MP+9 MND+3	[敵]ベドー:Ge'Dha Evileye
27	砂の護符(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐氷+5 耐土+5 耐闇+5	[敵]機船航路:Crossbones
	ブブリンゴルゲット(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+10 耐雷−10 耐水+10 耐光−10 耐闇+10	[敵]ブブリム半島:Buburimboo
	フラワーネックレス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	CHR+3	[ク]ジュノ:亡き夫へのキャンドル
30	阿闍世の数珠(R)(E)	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防4 HP+20 自国支配地域:命中+3 攻+3	[敵]メリファト山地:Coo Keja the Unseen
	ウィルパワートルク	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	詠唱中断率5%ダウン	[ク]サンドリア:卑しき血流れず
	ウルフゴルゲット	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防3	[合]革細工下級職人
	ウルフゴルゲット+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防4	[合]革細工下級職人HQ
	王国従士制式カラー	戦ナ暗獣侍忍	防3 回避+1	[交]サンドリアランク3
	共和アイアン章	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+6	[交]バストゥークランク5
	ペイズリースカーフ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防2 HP+6	[交]ウィンダスランク5
31	ダルメルホイッスル(R)(E)	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	回避+3 エンチャント:AGI+6<25回 15分 30秒>	[敵]西アルテパ砂漠:Celphie
33	孔雀経の護符(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐闇−10 命中+10 飛命+10	[敵]シャクラミの地下迷宮:Argus
	クジャクの護符(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐闇−10 命中+10 飛命+10	[BF]光る眼
35	シールドペンダント	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+20 MP−20	[敵]オルデール鍾乳洞:Stroper
	メディバルカラー	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 VIT+2	[ク]サンドリア:稀なる客人
37	メメントマフラー(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 エンチャント:VIT+7<20回 1分 30秒>	[ク]タブナジア地下壕:海からの贈り物
38	スピリットトルク(R)	白黒赤吟狩忍召青か学	MP+10 回避+5	[BF]地竜大王
39	ガードゴルゲット(R)	戦ナ暗獣竜	防4 VIT+1 AGI−1 回避−5 15MPをHPに変換	[BF]地竜大王、居候妖精
	ストーンゴルゲット(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 ストンスキン効果アップ	[ク]ジュノ:虚ろなる記憶
40	アジルゴルゲット(R)	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防3 AGI+2 回避+1	[BF]上様御一行
	陰陽のローネット	白黒召か学	防1 強化魔法スキル+1 弱体魔法スキル+1	[ク]タブナジア地下壕:愛する君達へ
	共和シルバー章(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	敵対心−2 ヒーリングHP+1 ヒーリングMP+1	[ク]バストゥーク(S):隠滅の炎
	ゴルゲット	戦ナ暗	防4	[合]鍛冶目録
	ゴルゲット+1	戦ナ暗	防5	[合]鍛冶目録HQ
	モブワスカーフ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MP+5 INT+1 MND+1	[合]裁縫目録
	モブワスカーフ+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 MP+6 INT+2 MND+2	[合]裁縫目録HQ
	ヤクトゴルゲット(R)	赤シ吟狩忍	防2 MP+6 飛命+5 飛攻+6	[BF]上様御一行
42	クレイアミュレット	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 耐土+11	[敵]グスゲン鉱山:Foul Meat
45	カラパスゴルゲット	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防4	[合]骨細工名取
	ブルーゴルゲット	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防5 耐雷−3 回避+1	[合]骨細工名取HQ
47	オーディトリトルク(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 潜在能力:STR+4 VIT+4	[敵]リヴェーヌ岩塊郡サイトB01:Boroka
48	約束バッジ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 HP+10 MND+5	[ク]ウィンダス:ヤクソク
49	ウィングゴルゲット	戦ナ暗	防5 エンチャント:リゲイン<10回 30分 30秒>	[合]彫金目録
	ノーブルゴルゲット	戦ナ暗	防6	[合]彫金目録HQ
	喉輪	モ侍忍	防4	[合]鍛冶印可
	喉輪改	モ侍忍	防5 VIT+1	[合]鍛冶印可HQ
	ミスリルゴルゲット	戦ナ暗	防5	[合]彫金目録
50	インテレクトトルク	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 INT+2	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、爆走爬竜、餓鬼武者
	エレメントチャーム	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+6 耐氷+6 耐風+6 耐土+6 耐雷+6 耐水+6	[敵]ボスディン氷河:Gargantua
	王立騎士団カラー	戦ナ暗獣侍忍	防5 STR+1 回避+2	[交]サンドリアランク5
	神殿騎士団カラー	戦ナ暗獣侍忍	防5 MND+1 回避+2	[交]サンドリアランク5
	ストームゴルゲット	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 DEX+2 AGI−2 攻+6	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、爆走爬竜、餓鬼武者
	ストームトルク(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 アサルト:回避+7	[ア]秘密訓練所急襲作戦:???ネックレス
	ストームマフラー(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 アサルト:リジェネ	[ア]オリハルコン鉱脈調査:???ネックレス
	パレードゴルゲット(R)(E)	ナ暗	防5 MP+10 潜在能力:リフレシュ	[敵]ムバルポロス旧市街:Goblin Wolfman
	ビークネックレス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 MP+20 ヒーリングMP+1	[合]骨細工目録
	ビークネックレス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 MP+22 ヒーリングMP+2	[合]骨細工目録HQ
	ヘイトフルカラー	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 敵対心+1	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、爆走爬竜、餓鬼武者
	ベナインネックレス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 敵対心−2	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、爆走爬竜、餓鬼武者
	ムーンアミュレット	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐光+11 耐闇+11	[敵]ザルカバード:Shadow Eye
54	阿修羅の数珠	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1	[他]ウィンダスミッション(ランク7):聖者の招待
	パチャカマクカラー	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ヒーリングHP+1 ヒーリングMP+1	[敵]ムバルポロス新市街:Swashstox Beadblinker
55	共和ミスリル章	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+12	[交]バストゥークランク6
	鋼鉄銃士隊制式首鎧	戦ナ暗	防7 HP+15 VIT+1	[交]バストゥークランク6(1位限定)
	近衛騎士制式カラー	戦ナ暗獣侍忍	防6 命中+4 攻+4	[交]サンドリアランク6
	チェックスカーフ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防4 HP+12	[交]ウィンダスランク6
56	コーラルゴルゲット	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防5 命中+3 飛命+3	[合]骨細工高弟
	マーマンゴルゲット	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防7 命中+5 飛命+5	[合]骨細工高弟HQ
	リレイズゴルゲット	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防5 命中+3 飛命+3 エンチャント:リレイズII<10回 2分 30秒>	[合]骨細工皆伝
58	阿闍梨の数珠	白召	AGI+2 MND+6	[BF]南海の魔神
	ストンスキントルク	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 INT+1 MND+1 CHR+1 エンチャント:ストンスキン<20回 30秒 30秒>	[合]彫金高弟
	トルク	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 INT+1 MND+1 CHR+1	[合]彫金高弟
	トルク+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 INT+2 MND+2 CHR+2	[合]彫金高弟HQ
59	スターズネックレス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 CHR+3 15HPをMPに変換	[ク]ウィンダス:泥棒スターオニオンズ団
	スペクタクルズ(R)	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	防2 耐氷−7 命中+7 飛命+7	[BF]八つ裂き旅団
60	剣侠の首鎖	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 STR+3 命中+5 ストアTP+1	[交]レベロス風穴
	誇大の首鎖	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+10 MP+10 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2	[交]イルルシ環礁
	退適の首鎖	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 回避スキル+3 盾スキル+3 受け流しスキル+3	[交]ペリキア
	体錬の首鎖	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防8 HP+20	[交]ルジャワン霊窟
	知徳の首鎖	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+3 MND+2	[交]マムージャ兵訓練所
61	ウガレピネックレス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	−	[敵]怨念洞:Tawny-fingered Mugberry
	オポオポネックレス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+1 耐雷+3 睡眠:TPが徐々に増加	[ク]カザム:オポオポの怒り
	クァールゴルゲット	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防5	[合]革細工高弟
	トラマゴルゲット	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防6	[合]革細工高弟HQ
	フィロマスストール	黒赤吟青か	INT+3	[BF]南海の魔神
63	黒鉄の喉輪	侍	防6	[合]鍛冶皆伝
	黒鉄の喉輪改	侍	防7	[合]鍛冶皆伝HQ

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具－首のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
64	スパイダートルク	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	弱体魔法スキル+5	[敵]東アルテパ砂漠：Dune Widow
65	イベイジョントルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+7 回避スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	インフィブルトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐火+5 弱体魔法スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	ウィンダススカーフⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	他国支配地域：防7 HP+15 回避+7	[交]ウィンダスランク8(1位限定)
	ウィンドトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐風+5 管楽器スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	エレメンタルトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐風+5 精霊魔法スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	エンハンストルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐土+5 強化魔法スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	ガーディングトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+7 ガードスキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	共和ゴールド章Ⓔ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	他国支配地域：MP+50	[交]バストゥークランク8(1位限定)
	サモニングトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐雷+5 召喚魔法スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	シールドトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+7 盾スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	神殿大騎士カラーⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	他国支配地域：防7 命中+5 攻+5	[交]サンドリアランク8(1位限定)
	ストリングトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐風+5 弦楽器スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	ダークトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐闇+5 暗黒魔法スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	ディバイントルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐光+5 神聖魔法スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	ニンジュツトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐氷+5 忍術スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	パーガトリーカラーⓇⒺ	白 黒 召 か 学	エンチャント：コンサーブMP<20回 15分 30秒>	[敵]ウルガラン山脈：Snow Maiden
	パリーングトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+7 受け流しスキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	ヒーリングトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐水+5 回復魔法スキル+7	[BF]潜行特務隊、特命介錯人など
	メロー17号ロケットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 MP+10 耐水+30 レジストチャーム効果アップ	[ク]アトルガン：にわか雨～君の面影を探して
	ルテナンゴルジェⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	命中+4 魔法命中率+2 敵対心−1	[交]アトルガン：中尉
67	ダークゴルゲット	ナ 暗	防10 MP+5 STR−1 MND+3 耐光+2 耐闇+2	[合]鍛冶皆伝
	ダークゴルゲット+1	ナ 暗	防11 MP+6 STR−1 MND+4 耐光+3 耐闇+3	[合]鍛冶皆伝HQ
69	スナイパーカラーⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	飛命+6 飛攻+5 敵対心−1 モクシャ+1	[ア]地雷原処理作戦：???ネックレス
	パイパートルクⓇ	吟	CHR+5 管楽器スキル+5 カンパニエ：管楽器スキル+10	[敵]ベドー(S)：Observant Zekka
	バンドレロスカーフⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	回避+5 ギルスティール効果アップ	[敵]ラヴォール村(S)：Coinbiter Cjaknokk
70	ウィヴルゴルジェ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防8 命中+5 飛命+5	[合]骨細工皆伝
	ウィヴルゴルジェ+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 命中+6 飛命+6	[合]骨細工皆伝HQ
	ウガレピペンダントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+20 潜在能力：魔法攻撃力アップ	[敵]ソ・ジヤ：Golden-Tongued Culberry
	倶毘羅の数珠ⓇⒺ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 STR+4 DEX+4 被ダメージ+5%	[エ]闇血のアンプル15000
	シャノアゴルジェⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	命中+2 飛竜：HP+50	[ク]アトルガン：翠緑のむこうへ
	ジュエルドカラー	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐火+10 耐氷+10 耐風+10 耐土+10 耐雷+10 耐水+10	[合]彫金皆伝
	ジュエルドカラー+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 耐火+10 耐氷+10 耐風+10 耐土+10 耐雷+10 耐水+10	[合]彫金皆伝HQ
	ディアボロストルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	飛命+8 闇属性天候：飛命−8 飛攻+8	[ク]ウィンダス：笑み曲ぐ夢魔と
	フェンリルトルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	日中：MP+30／夜間：敵対心−3	[ク]ウィンダス：月の導き
	モルガナチョーカーⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR−2 DEX−2 MND+5 40HPをMPに変換	[エ]闇血のアンプル15000
	リッターゴルゲットⓇⒺ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防8 HP+25 回避+5 敵対心+3	[エ]闇血のアンプル15000
71	オスカースカーフⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	CHR−9 エンチャント：ちょっと臭い息<50回 15分 30秒>	[BF]屍臭病予防
	サクリフィストルク	召	潜在能力：召喚獣の攻撃力アップ	[BF]皇国軍・黒の書：プークの幻影
	シャークネックレス	白 黒 赤 ナ 暗 召 青 学	潜在能力：リジェネ	[敵]銀海航路：Proteus
	那羅延天の数珠Ⓡ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	攻+5 飛攻+5	[敵]オズトロヤ城(S)：Duu Masa the Onecut
	ブリシンガメン	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 時間／曜日：能力値が変化	[合]彫金師範
	ブリシンガメン+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 時間／曜日：能力値が変化	[合]彫金師範HQ
72	アクアゴルゲットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力：ウェポンスキルの命中／ダメージアップ	[ク]タブナジア：古の秘術
	サンダーゴルゲットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力：ウェポンスキルの命中／ダメージアップ	[ク]タブナジア：古の秘術
	シャドウゴルゲットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力：ウェポンスキルの命中／ダメージアップ	[ク]タブナジア：古の秘術
	スノーゴルゲットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力：ウェポンスキルの命中／ダメージアップ	[ク]タブナジア：古の秘術
	ソイルゴルゲットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力：ウェポンスキルの命中／ダメージアップ	[ク]タブナジア：古の秘術
	ハルモニアトルク	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 STR+2 VIT−5 敵対心+3	[ク]ENM：猛進転進
	ブリーズゴルゲットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力：ウェポンスキルの命中／ダメージアップ	[ク]タブナジア：古の秘術
	フレイムゴルゲットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力：ウェポンスキルの命中／ダメージアップ	[ク]タブナジア：古の秘術
	ライトゴルゲットⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力：ウェポンスキルの命中／ダメージアップ	[ク]タブナジア：古の秘術
73	ジャスティストルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+5 両手鎌スキル+7 両手刀スキル+7	[敵]アル・タユ：Jailer of Justice
	テンペランストルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	CHR+5 片手斧スキル+7 両手棍スキル+7	[敵]フ・ゾイの王宮：Jailer of Temperance
	フェイストルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MND+5 格闘スキル+7 射撃スキル+7	[敵]ル・メトの園：Jailer of Faith
	フォーテテュトルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	VIT+5 片手剣スキル+7 両手斧スキル+7	[敵]ル・メトの園：Jailer of Fortitude
	プルーデンストルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	INT+5 両手剣スキル+7 片手棍スキル+7	[敵]アル・タユ：Jailer of Prudence
	ホープトルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	AGI+5 片手刀スキル+7 弓術スキル+7	[敵]アル・タユ：Jailer of Hope
	ラヴトルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+5 短剣スキル+7 両手槍スキル+7	[敵]アル・タユ：Jailer of Love
74	アルマトルクⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ストアTP+2 モクシャ+2	[敵]ゼオルム火山：Claret
	エースロケット	暗 侍 竜	潜在能力：カウンター+5	[敵]アラパゴ暗礁域：Bloody Bones
	エンシェントトルクⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+4 命中+9	[敵]※
	キキルンカラー	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 命中−4 攻−4 飛命+4 飛攻+8	[敵]エジワ蘿洞：Bluestreak Gyugyuroon
75	大蛇の喉輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 攻+6 レジストポイズン効果アップ リジェネ	[合]骨細工師範
	大蛇の喉輪改	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 攻+7 レジストポイズン効果アップ リジェネ	[合]骨細工師範HQ
	カイネックレスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+20 サルベージ：コンサーブMP+2 神聖魔法スキル+3	[ア]双頭の蛇作戦：???ネックレス
	カッパネックレスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	飛攻+8 サルベージ：リサイクル 忍具の知識	[ア]マーリドガーデン作戦：???ネックレス
	バーサーカートルク	戦 ナ 暗 侍 竜	潜在能力：TPが徐々に増加	[敵]ワジャーム樹林：Hydra
	ファイネックレスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ヒーリングMP+3 サルベージ：回復魔法スキル+3 弱体魔法スキル+3	[ア]オグマ奪取指令：???ネックレス
	ミューネックレスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	回避+5 サルベージ：盾スキル+3 受け流しスキル+3	[ア]脱走兵武装解除指令：???ネックレス
	ローネックレスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防10 HP+30 サルベージ：防20 召喚魔法スキル+3	[ア]ハンターキラー作戦：???ネックレス

防具－胴

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	イアリクロークⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	頭装備不可 防2	[他]公式イベント
	イアリクローク+1ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	頭装備不可 防3 潜在能力：リフレシュ	[他]公式イベント
	エルヴジャーキンⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 エルヴァーン♂専用	[他]エルヴァーン♂の初期装備

※ 常花の石窟、ルホッツ銀山、ゴユの空洞：Lambton Worm

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	エルヴジレⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 エルヴァーン♂専用	[他]公式イベント
	エルヴジレ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 潮干狩り事故率ダウン エルヴァーン♂専用	[他]公式イベント
	エルヴトップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 エルヴァーン♀専用	[他]公式イベント
	エルヴトップ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 潮干狩り事故率ダウン エルヴァーン♀専用	[他]公式イベント
	エルヴボディスⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 エルヴァーン♀専用	[他]エルヴァーン♀の初期装備
	エルダージレⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 ガルカ専用	[他]公式イベント
	エルダージレ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 エンチャント:テレポ(プルゴノルゴ島)<1回 5日 30秒> ガルカ専用	[他]公式イベント
	王国制式礼服	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 クリスタル入手率アップ サンドリア王国内:移動速度+12%	[交]サンドリアランク10(1位限定)
	男君浴衣ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ストック:伊達提灯<1回 7日 30秒> ♂専用	[他]公式イベント
	おとこ浴衣ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 ストック:無鉄砲<1回 7日 30秒> ♂専用	[他]公式イベント
	おなご浴衣ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 ストック:無鉄砲<1回 7日 30秒> ♀専用	[他]公式イベント
	おのこ浴衣ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 ♂専用	[他]公式イベント
	おみな浴衣ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 ♀専用	[他]公式イベント
	女君浴衣ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ストック:伊達提灯<1回 7日 30秒> ♀専用	[他]公式イベント
	鍛冶師エプロンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 耐火+2 鍛冶スキル+1	[他]鍛冶指定生産品
	カスタムジレⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 ヒューム♂専用	[他]公式イベント
	カスタムジレ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 エンチャント: テレポ(プルゴノルゴ島)<1回 5日 30秒> ヒューム♂専用	[他]公式イベント
	カスタムトップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 ヒューム♀専用	[他]公式イベント
	カスタムトップ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 エンチャント: テレポ(プルゴノルゴ島)<1回 5日 30秒> ヒューム♀専用	[他]公式イベント
	ガルカサーコートⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ガルカ専用	[他]ガルカの初期装備
	ガルカジレⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 ガルカ専用	[他]公式イベント
	ガルカジレ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 潮干狩り事故率ダウン ガルカ専用	[他]公式イベント
	革細工師エプロンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 耐雷+1 耐闇+1 革細工スキル+1	[他]革細工指定生産品
	共和国制式礼服	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 クリスタル入手率アップ バストゥーク共和国内:移動速度+12%	[交]バストゥークランク10(1位限定)
	骨彫師エプロンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 耐土+1 耐闇+1 骨細工スキル+1	[他]骨細工指定生産品
	コブラチュニカⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MP+8	[交]ウィンダス〔S〕:連合従軍章
	裁縫師エプロンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 耐土+2 裁縫スキル+1	[他]裁縫指定生産品
	サベジトップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 ミスラ専用	[他]公式イベント
	サベジトップ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 エンチャント:テレポ(プルゴノルゴ島)<1回 5日 30秒> ミスラ専用	[他]公式イベント
	タイダルタリスマンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 エンチャント:テレポ(三国⇒ジュノ大公国／ ジュノ大公国⇔カザム／セルビナ⇔マウラ／ 白門⇔ナシュモ)<1回 40時間 30秒>	[他]公式イベント
	タルタルカフタンⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 タルタル専用	[他]タルタルの初期装備
	タルタルトップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 タルタル♀専用	[他]公式イベント
	タルタルトップ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 潮干狩り事故率ダウン タルタル♀専用	[他]公式イベント
	タルタルマイヨーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 タルタル♂専用	[他]公式イベント
	タルタルマイヨー+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 潮干狩り事故率ダウン タルタル♂専用	[他]公式イベント
	彫金師エプロンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 耐火+1 耐土+1 彫金スキル+1	[他]彫金指定生産品
	調理師エプロンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 耐火+1 耐水+1 調理スキル+1	[他]調理指定生産品
	チョコボジャック	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 チョコボ騎乗時間+5	[合]革細工名取(裁縫徒弟)
	殿方浴衣ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 金魚すくいがうまくなる ♂専用	[他]公式イベント
	ドリームローブⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2	[他]公式イベント
	ドリームローブ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 セルビナミルクの効果アップ	[他]公式イベント
	バガボンドチュニカ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ヒーリングHP+1	[合]裁縫見習
	姫君浴衣ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 金魚すくいがうまくなる ♀専用	[他]公式イベント
	ヒュームジレⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 ヒューム♂専用	[他]公式イベント
	ヒュームジレ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 潮干狩り事故率ダウン ヒューム♂専用	[他]公式イベント
	ヒュームチュニックⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ヒューム♂専用	[他]ヒューム♂の初期装備
	ヒュームトップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 ヒューム♀専用	[他]公式イベント
	ヒュームトップ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 潮干狩り事故率ダウン ヒューム♀専用	[他]公式イベント
	ヒュームベストⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ヒューム♀専用	[他]ヒューム♀の初期装備
	ビルグリムチュニカⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 ヒーリングMP+1	[交]過去世界の三国共通:連合従軍章
	フィールドチュニカ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 採掘・伐採・収穫技術アップ	[合]裁縫印可(革細工下級職人)
	フィッシャチュニカ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 釣りスキル+1	[合]裁縫徒弟
	フォースチュニカⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 HP+8	[交]バストゥーク〔S〕:連合従軍章
	ブロンズハーネス	戦モ　　赤シナ暗獣吟　侍忍竜　青コ　踊	防4	[合]鍛冶見習(革細工素人)
	ブロンズハーネス+1	戦モ　　赤シナ暗獣吟　侍忍竜　青コ　踊	防5	[合]鍛冶見習HQ(革細工素人)
	マグナジレⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 エルヴァーン♂専用	[他]公式イベント
	マグナジレ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 エンチャント: テレポ(プルゴノルゴ島)<1回 5日 30秒> エルヴァーン♂専用	[他]公式イベント
	マグナトップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 エルヴァーン♀専用	[他]公式イベント
	マグナトップ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 エンチャント: テレポ(プルゴノルゴ島)<1回 5日 30秒> エルヴァーン♀専用	[他]公式イベント
	ミスラセパレーツⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ミスラ専用	[他]ミスラの初期装備
	ミスラトップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 ミスラ専用	[他]公式イベント
	ミスラトップ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 潮干狩り事故率ダウン ミスラ専用	[他]公式イベント
	木彫師エプロンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 耐風+1 耐土+1 木工スキル+1	[他]木工指定生産品
	ラムジャックⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 HP+4 MP+4	[交]サンドリア〔S〕:連合従軍章
	漁師エプロンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 耐氷+1 耐水+1 モノが釣れにくくなる効果	[他]漁師指定生産品
	錬金術師エプロンⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 耐火+1 耐雷+1 錬金術スキル+1	[他]錬金術指定生産品
	連邦制式礼服	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 クリスタル入手率アップ ウィンダス連邦内:移動速度+12%	[交]ウィンダスランク10(1位限定)
	ローブ	モ白黒赤シ　暗　吟狩　　　召青コか踊学	防3	[合]裁縫見習
	ローブ+1	モ白黒赤シ　暗　吟狩　　　召青コか踊学	防4	[合]裁縫見習HQ
	ワンダートップⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 タルタル♀専用	[他]公式イベント
	ワンダートップ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 エンチャント: テレポ(プルゴノルゴ島)<1回 5日 30秒> タルタル♀専用	[他]公式イベント

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具ー胴つづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	ワンダーマイヨー(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防1 タルタル♂専用	[他]公式イベント
	ワンダーマイヨー+1(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手装備不可 防2 エンチャント: テレポ(ブルゴノルゴ島)<1回 5日 30秒> タルタル♂専用	[他]公式イベント
7	レザーベスト	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7	[合]革細工素人
	レザーベスト+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防9	[合]革細工素人HQ
8	拳法着	モ侍忍	防8	[合]裁縫見習
	拳法着+1	モ侍忍	防9 DEX+1	[合]裁縫見習HQ
	太極拳法着	モ侍忍	防8 エンチャント:回避+3<50回 30分 30秒>	[合]裁縫徒弟
	チュニック	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	頭装備不可 防9	[合]裁縫見習
	チュニック+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	頭装備不可 防10	[合]裁縫見習HQ
	マナチュニック	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	頭装備不可 防9 エンチャント:MP回復<30回 10分 30秒>	[合]裁縫見習
10	王国兵制式革鎧	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防10 耐氷+5	[交]サンドリアランク2
	王国兵制式服	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	頭装備不可 防12 AGI+1 INT+1	[交]サンドリアランク1(1位限定)
	共和軍団兵制式帯鎧	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防10 耐火+5	[交]バストゥークランク2
	スケイルメイル	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防11	[合]鍛冶見習
	ソリッドメイル	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防12	[合]鍛冶見習HQ
11	ダブレット	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防10	[合]裁縫素人
	ダブレット+1	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防11	[合]裁縫素人HQ
	ブラスハーネス	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防10	[合]彫金見習
	ブラスハーネス+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防11	[合]彫金見習HQ
12	リネンローブ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防10	[合]裁縫徒弟
	リネンローブ+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防11	[合]裁縫徒弟HQ
13	力だすき	モ侍忍	防12 STR+1	[ク]ウィンダス:夜に隠れて
15	アヌダブレット(R)(E)	白吟召	防10 MND+1	[サ]戦利品
	アングラーチュニカ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防12 釣りスキル+1	[合]裁縫徒弟HQ
	エニュオプレート(R)(E)	戦ナ暗竜	防12 HP+1%	[サ]戦利品
	王国兵革鎧+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防11 HP+4 耐氷+5	[合]革細工下級職人
	王国兵革鎧+2	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防12 HP+6 耐氷+5	[合]革細工下級職人HQ
	王国兵服+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	頭装備不可 防13 MP+4 AGI+1 INT+1	[合]裁縫徒弟
	王国兵服+2	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	頭装備不可 防14 MP+6 AGI+1 INT+1	[合]裁縫徒弟HQ
	共和軍団兵帯鎧+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防11 HP+2 MP+2 耐火+5	[合]彫金徒弟
	共和軍団兵帯鎧+2	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防12 HP+3 MP+3 耐火+5	[合]彫金徒弟HQ
	ニョルドジャーキン(R)(E)	シ獣狩コ	防11 飛命+1	[サ]戦利品
	ネヴァンローブ(R)(E)	黒赤青	防10 STR+1	[サ]戦利品
	ノマドチュニカ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防12 ヒーリングHP+1	[合]裁縫見習HQ
	星数の衣(R)(E)	モ侍忍か	防11 DEX+1	[サ]戦利品
	ライダージャック	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防12 チョコボ騎乗時間+5	[合]革細工名取HQ(裁縫徒弟)
	ワーカーチュニカ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防12 採掘・伐採・収穫技術アップ	[合]裁縫印可HQ(革細工下級職人)
16	トレーラーチュニカ(R)(E)	狩	防14 AGI+1 耐氷+5 耐土+5	[敵]内ホルトト遺跡:Maltha
	ヒールハーネス	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防14 エンチャント:HP回復<30回 10分 30秒>	[合]裁縫徒弟
	ボーンハーネス	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防14	[合]骨細工徒弟(革細工素人)
	ボーンハーネス+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防15 耐火−3 回避+1	[合]骨細工徒弟HQ(革細工素人)
17	**ファインジャーキン**	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防16	[合]革細工見習HQ
	リザードジャーキン	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防15	[合]革細工見習
18	ガリスンチュニカ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防15 DEX+1 CHR+1	[他]ガリスン:サルタバルタなど(Lv20制限)
	木綿の道着	モ侍忍	防14	[合]裁縫徒弟
	木綿の道着+1	モ侍忍	防15	[合]裁縫徒弟HQ
19	プリーストローブ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防14 MND+1 耐闇+2	[敵]ユグホトの岩屋:Ashmaker Gotblut
20	トレダーサイオ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防14	[合]裁縫徒弟(革細工素人)
	バロンサイオ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防15 INT+1 MND+1	[合]裁縫徒弟HQ(革細工素人)
	ブラックチュニック	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	頭装備不可 防18 INT+1 耐闇+2	[合]裁縫目録
	メイジチュニック	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	頭装備不可 防19 INT+2 耐闇+3	[合]裁縫目録HQ
	傭兵の衣	モ侍忍	防15 VIT+1	[交]ウィンダスランク2
21	ビートルハーネス	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防17	[合]骨細工下級職人(革細工素人)
	ビートルハーネス+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防18 耐氷−3 回避+1	[合]骨細工下級職人HQ(革細工素人)
23	**グレートダブレット**	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防18	[合]裁縫見習HQ
	コットンダブレット	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防17	[合]裁縫見習
24	チェーンメイル	戦ナ暗獣侍忍	防21	[合]鍛冶下級職人(革細工素人)
	チェーンメイル+1	戦ナ暗獣侍忍	防22	[合]鍛冶下級職人HQ(革細工素人)
	バナレットメイル	戦ナ暗獣侍忍	防21 エンチャント:HP+15 敵対心+2<50回 30分 30秒>	[合]鍛冶下級職人
25	エアダブレット(R)(E)	白吟召	防17 MND+1 CHR+1	[サ]戦利品
	シェードハーネス	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防19 エンプティキラー	[合]骨細工名取(革細工徒弟/裁縫徒弟)
	シェードハーネス+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防20 回避+1 エンプティキラー	[合]骨細工名取HQ(革細工徒弟/裁縫徒弟)
	月数闘着(R)(E)	モ侍忍か	防20 DEX+1 命中+1	[サ]戦利品
	バーブローブ(R)(E)	黒赤青	防16 STR+1 INT+1	[サ]戦利品
	フォボスキュイラス(R)(E)	戦ナ暗竜	防21 HP+1% STR+1	[サ]戦利品
	フレイジャーキン(R)(E)	シ獣狩コ	防19 CHR+1 飛命+1	[サ]戦利品
	傭兵衣+1	モ侍忍	防16 VIT+1 回避+2	[合]裁縫徒弟
	傭兵衣+2	モ侍忍	防17 VIT+1 回避+3	[合]裁縫徒弟HQ
27	スチームスケイル(R)	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防23 耐火+3 耐風+3 耐水+3	[敵]ダングルフの涸れ谷:Geyser Lizard
	フェアリチュニック	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	頭装備不可 防22 HP+6 耐火+2 耐氷+2 耐風+2 耐土+2 耐雷+2 耐水+2 耐光+2 耐闇+2	[敵]ベドー:Ge'Dha Evileye
	ブラススケイル	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防21	[合]彫金下級職人
	ブラススケイル+1	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防22	[合]彫金下級職人HQ
28	ウールローブ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防18	[合]裁縫名取(彫金素人)
	ウールローブ+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防19	[合]裁縫名取HQ(彫金素人)
29	アイゼンブルスト	戦ナ	防24 AGI+2	[合]鍛冶名取(彫金見習/革細工素人)
	カンプフブルスト	戦ナ	防25 AGI+3	[合]鍛冶名取HQ(彫金見習/革細工素人)
	シアーチュニック	白黒召か学	防18 MP+8 ヒーリングMP+1	[合]裁縫徒弟(革細工見習)
	シアーチュニック+1	白黒召か学	防19 MP+9 ヒーリングMP+1	[合]裁縫徒弟HQ(革細工見習)
	大地の衣	モ侍忍	防20 耐土+1 耐雷+1	[合]裁縫下級職人

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
29	**大地の衣+1**	モ 侍 忍	防21 耐土+2 耐雷+2	[合]裁縫下級職人HQ
30	ガリシュチュニック	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防19 土曜日:回避+2	[合]裁縫下級職人(革細工見習)
	スタデッドベスト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防22	[合]革細工下級職人
	ストロングベスト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防23	[合]革細工下級職人HQ
	南蛮瑠璃狩衣(R)	忍	防21 攻+3	[敵]ヨアトル大森林:Edacious Opo-opo
	ノクトダブレット	シ 狩 コ	防18 耐闇+1 飛命+2	[合]裁縫徒弟(革細工見習)
	ノクトダブレット+1	シ 狩 コ	防19 耐闇+2 飛命+3	[合]裁縫徒弟HQ(革細工見習)
	ヒールベスト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防22 エンチャント:HP回復<30回 10分 30秒>	[合]革細工下級職人
	百人隊長鎖帷子	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防23 VIT+1	[交]バストゥークランク3
	ミストチュニック	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防19 土曜日:回避+2 エンチャント:回避アップ<20回 10分 30秒>	[合]裁縫下級職人
	傭兵隊長の綿鎧	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防20 DEX+1 AGI+1	[交]ウィンダスランク3
	ルビエスチュニック	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防20 土曜日or風曜日:回避+2	[合]裁縫下級職人HQ(革細工見習)
33	エルダーサーコート	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防18 MP+32 INT+1 CHR+1 ガルカ専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	カスタムチュニック	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防18 HP+32 VIT+3 INT−1 CHR+1 ヒューム♂専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	カスタムベスト	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防18 HP+32 VIT+3 INT−1 CHR+1 ヒューム♀専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	サベジセパレーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防18 HP+32 STR+1 CHR+1 ミスラ専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	フロストローブ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防21 MP+6 耐氷+2	[敵]オズトロヤ城:Yaa Haqa the Profane
	マグナジャーキン	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防18 HP+24 MP+4 DEX+1 INT+1 エルヴァーン♂専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	マグナボディス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防18 HP+24 MP+4 DEX+1 INT+1 エルヴァーン♀専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	リネンダブレット	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 狩 竜 召 青 コ か 踊	防22	[合]裁縫目録
	リネンダブレット+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 狩 竜 召 青 コ か 踊	防23 回避+5	[合]裁縫目録HQ
	ワンダーカフタン	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防18 HP+36 STR+1 VIT+2 MND+1 タルタル専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
34	クローク	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防27	[合]裁縫下級職人
	クローク+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防28	[合]裁縫下級職人HQ
	百人隊長鎖帷子+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防24 VIT+1 自国支配地域:回避+3	[合]錬金術印可
	百人隊長鎖帷子+2	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防25 VIT+1 自国支配地域:回避+4	[合]錬金術印可HQ
	マナクローク	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防27 エンチャント:MP回復<30回 10分 30秒>	[合]裁縫下級職人
	傭兵隊長綿鎧+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防21 DEX+1 AGI+1 自国支配地域:CHR+1	[合]裁縫徒弟
	傭兵隊長綿鎧+2	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防22 DEX+1 AGI+1 自国支配地域:CHR+2	[合]裁縫徒弟HQ
35	エンリルガンビスン(R)(E)	白 吟 召	防22 MND+1 CHR+1 敵対心−1	[サ]戦利品
	ストロングハーネス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防25	[合]鍛冶名取HQ(革細工見習)
	ダイモスキュイラス(R)(E)	戦 ナ 暗 竜	防27 HP+1% STR+1 VIT+1	[サ]戦利品
	バッデッドアーマー	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防24	[合]鍛冶名取(革細工見習)
	日数腹当(R)(E)	モ 侍 忍 か	防25 DEX+1 命中+1 ストアTP+1	[サ]戦利品
	ビショップローブ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防22 MP+3 MND+2 耐闇+3	[合]裁縫皆伝
	ビショップローブ+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防23 MP+4 MND+3 耐闇+4	[合]裁縫皆伝HQ
	フレイヤジャーキン(R)(E)	シ 獣 狩 コ	防24 DEX+1 CHR+1 飛命+1	[サ]戦利品
	マッハコート(R)(E)	黒 赤 青	防21 STR+1 INT+1 MND+1	[サ]戦利品
36	ガンビスン	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防23	[合]裁縫徒弟(彫金素人)
	ガンビスン+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防24	[合]裁縫徒弟HQ(彫金素人)
	シルバーメイル	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防28	[合]彫金名取
	シルバーメイル+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防29	[合]彫金名取HQ
37	アイアンスケイル	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防28	[合]鍛冶下級職人
	アイアンスケイル+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防29	[合]鍛冶下級職人HQ
38	クイルブウイ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防28	[合]革細工名取
	クイルブウイ+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防29	[合]革細工名取HQ
	ビロードローブ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防24	[合]裁縫目録(彫金素人)
	メイジローブ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防25 MP+3 INT+1	[合]裁縫目録HQ(彫金素人)
40	王国従士制式鎖帷子	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防31 DEX+1	[交]サンドリアランク4
	王国従士制式長衣	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防26 MP+10	[交]サンドリアランク4(2位以上)
	オパーラインドレス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	両手装備不可 防3 CHR+1 ♀専用	[合]裁縫師範
	鋼鉄銃士隊制式服	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防27 飛命+3 飛攻+3	[交]バストゥークランク4(2位以上)
	柔術着	モ 侍 忍	防27 命中+4	[敵]ダボイ:Poisonhand Gnadgad
	セレモニアルドレス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	両手装備不可 防3 CHR+2 ♀専用	[合]裁縫師範HQ
	ディバインブレスト	白	防50	[合]鍛冶高弟HQ(彫金下級職人/革細工下級職人)
	フォモルチュニック(R)(E)	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	頭装備不可 防32 HP−25 STR+3 DEX+3 VIT−6	[敵]フォミュナ水道:Eba
	ブレストプレート	戦 ナ 暗	防32	[合]鍛冶目録
	ブレストプレート+1	戦 ナ 暗	防33	[合]鍛冶目録HQ
	ホーリーブレスト	白	防45	[合]鍛冶高弟(彫金下級職人/革細工下級職人)
	連邦魔戦士制式外套	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防32 STR+2 INT+2 MND−2	[交]ウィンダスランク4
42	アースダブレット	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防27 VIT+4 耐土+5	[敵]オズトロヤ城:Yaa Haqa the Profane
	ウールダブレット	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 狩 竜 召 青 コ か 踊	防27	[合]裁縫印可
	ウールダブレット+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 狩 竜 召 青 コ か 踊	防28 回避+5	[合]裁縫印可HQ
43	王国従士鎖帷子+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防32 DEX+1 自国支配地域:攻+6 飛攻+6	[合]彫金目録
	王国従士鎖帷子+2	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防33 DEX+1 自国支配地域:攻+8 飛攻+8	[合]彫金目録HQ
	王国従士長衣+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防27 MP+10 自国支配地域:INT+2	[合]裁縫印可
	王国従士長衣+2	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防28 MP+10 自国支配地域:INT+3	[合]裁縫印可HQ
	鋼鉄銃士隊服+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防28 飛命+3 飛攻+3 自国支配地域:防+6	[合]裁縫目録
	鋼鉄銃士隊服+2	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防29 飛命+3 飛攻+3 自国支配地域:防+8	[合]裁縫目録HQ
	連邦魔戦士外套+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防33 STR+2 INT+2 MND−2 自国支配地域:回避+4	[合]裁縫下級職人
	連邦魔戦士外套+2	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防34 STR+2 INT+2 MND−2 自国支配地域:回避+6	[合]裁縫下級職人HQ
45	アルミナオーベール	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防30	[合]鍛冶印可(彫金見習/裁縫見習)
	カラパスハーネス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防31	[合]骨細工名取(革細工見習)
	カラパスハーネス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防32 耐雷−3 回避+1	[合]骨細工名取HQ(革細工見習)
	ハイヒールハーネス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防31 エンチャント:HP回復<30回 10分 30秒>	[合]骨細工目録
	パイロローブ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防29 MP+8 耐火+4	[宝]ガルレージュ要塞(Treasure Chest)
	ブリガンダイン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防32 HP+10 DEX+2 VIT+2	[合]革細工目録(鍛冶名取/裁縫下級職人)

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具－胴つづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
45	**ブリガンダイン+1**	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防33 HP+15 STR+1 DEX+3 VIT+3 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1	[合]革細工目録HQ(鍛冶名取／裁縫下級職人)
	ラムチェーンメイル[R]	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防32 DEX+2 コンビネーション:命中+ 攻+	[交]サンドリア(S):剣勲章
	ルイサンオーベール	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防30 STR+2 DEX+2 命中+3 攻+3 回避−12	[合]鍛冶印可HQ(彫金見習／裁縫見習)
46	腹当	侍	防31	[合]鍛冶印可(裁縫名取)
	腹当改	侍	防32	[合]鍛冶印可HQ(裁縫名取)
	バンデッドメイル	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防36	[合]彫金名取(裁縫見習)
	バンデッドメイル+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防37	[合]彫金名取HQ(裁縫見習)
48	ウールガンビスン	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防31	[合]裁縫名取(彫金見習)
	ウールガンビスン+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防32	[合]裁縫名取HQ(彫金見習)
	スチールスケイル	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防36	[合]鍛冶目録
	スチールスケイル+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防37	[合]鍛冶目録HQ
	ディノジャーキン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防36 耐火+4 耐水−1	[合]革細工目録HQ
	ラプトルジャーキン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防35 耐火+3 耐水−1	[合]革細工目録
49	忍上衣	モ 侍 忍	防33	[合]裁縫高弟
	忍上衣改	モ 侍 忍	防34 回避+3	[合]裁縫高弟HQ
	ミスリルブレスト	戦 ナ 暗	防39	[合]彫金印可
	ミスリルブレスト+1	戦 ナ 暗	防40 INT+1 耐火+4 耐雷+3	[合]彫金印可HQ
50	合気道衣[R][E]	モ	防33 VIT+4 AGI+2	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	王国騎士制式外套	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防40 耐光+12 耐闇+12	[交]サンドリアランク5(1位限定)
	オステアローブ	召	防29 CHR−2 召喚獣維持費−1 契約の履行使用間隔−3	[合]革細工師範(裁縫下級職人)
	ガーディハーネス[R][E]	獣 吟	防27 CHR+3 潜在能力:リフレシュ	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	グラモアジュポン[R][E]	赤 学	防27 強化魔法スキル+3 弱体魔法スキル+3 精霊魔法スキル+3 暗黒魔法スキル+3	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	グルームブレスト[R][E]	暗	防33 暗黒効果アップ	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	クロウジュポン	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防28 回避+8 敵対心−8	[合]裁縫印可(革細工見習／彫金見習)
	鋼鉄銃士隊制式胴鎧	戦 ナ 暗	防40 VIT+1	[交]バストゥークランク5
	シカリーアクトン[R][E]	狩 コ	防29 飛攻+7 敵対心−1	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	死武者腹当[R][E]	侍	防37 ストアTP+9	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	セリーズダブレット[R][E]	赤 吟 青 か	防28 命中+3 攻+3	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	デュンドコタルディ[R][E]	黒 召	防26 コンサーブMP+4 闇精霊維持費−1	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	ニンバスダブレット[R][E]	白 召	防26 リジェネ 光精霊維持費−1	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	軒猿忍着[R][E]	忍	防31 AGI+4 敵対心+1	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	ハイマナクローク	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防39 MND+2 耐光+4 エンチャント:MP回復<15回 3分 30秒>	[合]裁縫印可
	パレードキュイラス[R][E]	戦 ナ	防38 HP+28 敵対心+2	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	ペナンスローブ	召	防30 CHR−3 召喚獣維持費−2 契約の履行使用間隔−4	[合]革細工師範HQ(裁縫下級職人)
	ホワイトクローク	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防39 MND+2 耐光+4	[合]裁縫印可
	ホワイトクローク+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防40 MND+3 耐光+5	[合]裁縫印可HQ
	ラッパリーハーネス[R][E]	シ 踊	防32 飛命+2 ヘイスト+4%	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
	レイヴンジュポン	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防29 回避+9 敵対心−9	[合]裁縫印可HQ(革細工見習／彫金見習)
	連邦軍師制式コート	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防31 INT+1 MND+1 CHR+1 耐光+3 耐闇+3	[交]ウィンダスランク5
	ワイバーンメイル[R][E]	竜	防36 飛竜:HP+65 ヒーリングHP+1	[ク]バストゥーク:ブリジッドのファッションチェックII
52	王国騎士外套+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防41 耐光+13 耐闇+13 自国支配地域:AGI+3	[合]裁縫印可
	王国騎士外套+2	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防42 耐光+14 耐闇+14 自国支配地域:AGI+4	[合]裁縫印可HQ
	ガイアダブレット	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防35 VIT+4 耐土+10	[合]裁縫皆伝
	ガイアダブレット+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防36 VIT+5 耐土+12	[合]裁縫皆伝HQ
	鋼鉄銃士隊胴鎧+1	戦 ナ 暗	防41 VIT+1 自国支配地域:回避+6	[合]彫金皆伝
	鋼鉄銃士隊胴鎧+2	戦 ナ 暗	防42 VIT+1 自国支配地域:回避+7	[合]彫金皆伝HQ
	連邦軍師コート+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防32 INT+1 MND+1 CHR+1 耐光+3 耐闇+3 自国支配地域:MP+18	[合]裁縫高弟
	連邦軍師コート+2	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防33 INT+1 MND+1 CHR+1 耐光+3 耐闇+3 自国支配地域:MP+20	[合]裁縫高弟HQ
53	シルクコート	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防33	[合]裁縫印可
	シルクコート+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防34	[合]裁縫印可HQ
	シルケンコート	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防33 HP+21 MP+21	[合]裁縫印可
	マギコート	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防34 HP+22 MP+22	[合]裁縫印可HQ
55	**アキンジペティ**	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防43 HP−25 命中+6 攻+6 飛命+6	[合]革細工印可HQ(鍛冶名取／裁縫下級職人)
	王国騎士制式鎖帷子	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防43 STR+2 DEX+2 攻+3	[交]サンドリアランク6(2位以上)
	王国騎士制式服	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防36 耐闇+12 回避+5	[交]サンドリアランク6
	コブラコート[R]	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防32 INT+2 MND+2 CHR+2 耐光+4 耐闇+4 コンビネーション:MP+	[交]ウィンダス(S):剣勲章
	ジャリダペティ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防42 HP−25 命中+5 攻+5 飛命+5	[合]革細工印可(鍛冶名取／裁縫下級職人)
	達人着	モ 侍 忍	防36 AGI+1 命中+4	[合]裁縫皆伝
	達人着改	モ 侍 忍	防37 AGI+2 命中+4	[合]裁縫皆伝HQ
	フォースキュイラス[R]	戦 ナ 暗	防41 VIT+2 コンビネーション:HP+	[交]バストゥーク(S):剣勲章
56	シャーマンクローク[R][E]	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防43 MP+25 INT+4 弱体魔法スキル+5 精霊魔法スキル+5	[敵]流砂洞:Centurio X-I
57	スコピオハーネス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防40 HP+15 耐氷−20 耐水+15 耐闇+15 命中+10 回避+10	[合]骨細工印可(革細工下級職人)
	スコピオハーネス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防41 HP+20 耐氷−20 耐水+20 耐闇+20 命中+12 回避+12	[合]骨細工印可HQ(革細工下級職人)
58	ウィザードコート[R][E]	黒	防38 MP+16 VIT+5 弱体魔法スキル+10 敵対心−3	[AF]修道窟(Treasure Coffer)
	エボカーダブレット[R][E]	召	防35 MP+15 MND+3 召喚獣属性の耐性+20 召喚獣:敵対心−2	[AF]ウガレピ寺院(Treasure Coffer)
	カオスキュイラス[R][E]	暗	防46 HP+20 VIT+3 攻+5 弱体魔法スキル+5	[AF]オズトロヤ城(Treasure Coffer)
	コラルジュストコル[R][E]	吟	防38 HP+13 VIT+3 弦楽器スキル+3 敵対心−1	[AF]AFクエスト3:吟遊詩人
	コルセアフラック[R][E]	コ	防42 HP+15 DEX+2 AGI+2 飛命+8	[AF]サンドリア港:Raqtibahiに依頼
	ジュストコール	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防36 HP+10 STR−1 DEX−1 VIT−1 AGI−1 INT+2 MND+2 CHR+2	[合]骨細工目録(裁縫徒弟)
	ジュストコール+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防37 HP+15 STR−1 DEX−1 VIT−1 AGI−1 INT+3 MND+3 CHR+3	[合]骨細工目録HQ(裁縫徒弟)
	スカラーガウン[R][E]	学	防38 MP+13 INT+1 MND+1 黒のグリモア効果アップ	[AF]バストゥーク商業区(S):Loussaireに依頼

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
58	テンプルシクラス RE	モ	防41 HP+20 VIT+3 命中+5 チャクラ効果アップ	[AF]ベドー(Treasure Coffer)
	ドラケンメイル RE	竜	防38 HP+15 VIT+4 耐氷+10 飛竜:リジェネ	[AF]イフリートの釜(Treasure Coffer)
	パペトリトベ RE	か	防36 HP+12 命中+5 オートマトン:HPmaxアップ MPmaxアップ	[AF]アトルガン白門: Dhima Polevhiaに依頼
	ハンタージャーキン RE	狩	防41 HP+20 VIT+3 飛命+10 カモフラージュ効果アップ	[AF]修道窟(Treasure Coffer)
	ビークジャーキン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防42 VIT+1 耐土+5	[合]革細工印可
	ビークジャーキン+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防43 VIT+2 耐土+7	[合]革細工印可HQ
	ビーストジャック RE	獣	防44 HP+20 VIT+3 いたわる性能アップ あやつる+5	[AF]ベドー(Treasure Coffer)
	ヒーラーブリオー RE	白	防40 MP+15 耐風+10 弱体魔法スキル+10 敵対心−4	[AF]AFクエスト3:白魔道士
	ヒールジュストコル	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防36 HP+10 STR−1 DEX−1 VIT−1 AGI−1 INT+2 MND+2 CHR+2 エンチャント:HP回復<30回 10分 30秒>	[合]骨細工目録
	明珍胴丸 RE	侍	防41 HP+10 VIT+3 耐闇+15 被ダメージ時のTP増加量が時々多くなる	[AF]ウガレピ寺院 (Treasure Coffer)
	メガスジュバ RE	青	防44 HP+12 MP+12 STR+3 DEX+3 青魔法スキル+15	[AF]アトルガン白門:Lathuyaに依頼
	乱波鎖帷子 RE	忍	防41 HP+15 VIT+3 二刀流効果アップ 被物理ダメージ:ブレイズスパイク	[AF]AFクエスト3:忍者
	ローグベスト RE	シ	防44 HP+20 STR+3 耐土+10 かくれる持続時間アップ	[AF]ズヴァール城外郭(Treasure Coffer)
	ワーロックタバード RE	赤	防44 MP+14 CHR+5 詠唱中断率10%ダウン 弱体魔法スキル+15	[AF]オズトロヤ城(Treasure Coffer)
59	**アブタルジョシャン**	戦 ナ 暗 獣 侍	防44 HP+18 STR+6 AGI+6 クリティカル発動率アップ	[合]革細工師範HQ(彫金目録/裁縫名取)
	シパーヒジョシャン	戦 ナ 暗 獣 侍	防43 HP+16 STR+5 AGI+5 クリティカル発動率アップ	[合]革細工師範(彫金目録/裁縫名取)
	バーミリオクローク	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防46 MP+10 MP+1% 回避−10 リフレシュ	[合]裁縫印可
	ブラックコタルディ	モ 白 黒 赤 シ 獣 吟 狩 忍 召 青 か 踊 学	防39 STR+3 DEX+2 VIT−2 AGI+3 INT+2 MND−3 CHR−3 耐火−30 耐氷+3 耐風+3 耐土+3 耐雷+3 耐水+3 耐光+3 耐闇+3 25HPをMPに変換	[合] 革細工印可 (裁縫下級職人/錬金術名取)
	フローラコタルディ	モ 白 黒 赤 シ 獣 吟 狩 忍 召 青 か 踊 学	防40 STR+4 DEX+3 VIT−2 AGI+4 INT+3 MND−3 CHR−3 耐火−25 耐氷+5 耐風+5 耐土+5 耐雷+5 耐水+5 耐光+5 耐闇+5 30HPをMPに変換	[合]革細工印可HQ (裁縫下級職人/錬金術名取)
	ホーバージョン	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防45 STR+5 DEX+5 AGI−5 命中+10 攻+10 回避−20	[合]鍛冶印可(裁縫下級職人)
	ホーバージョン+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防46 STR+6 DEX+6 AGI−5 命中+12 攻+12 回避−20	[合]鍛冶印可HQ(裁縫下級職人)
	ロイヤルクローク	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防47 MP+20 MP+1% 回避−10 リフレシュ	[合]裁縫印可HQ
60	アクトン	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防39 HP+10 AGI+5 耐火+1 耐氷+1 耐風+1 耐土+1 耐雷+1 耐水+1 回避+5	[合]裁縫印可 (彫金徒弟/錬金術徒弟)
	アクトン+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防40 HP+15 AGI+6 耐火+3 耐氷+3 耐風+3 耐土+3 耐雷+3 耐水+3 回避+7	[合]裁縫印可HQ (彫金徒弟/錬金術徒弟)
	ガラントサーコート RE	ナ	防47 HP+20 VIT+4 神聖魔法スキル+5 敵対心+2	[AF]AFクエスト3:ナイト
	ギルトキュイラス	戦 ナ 暗	防49 STR+1 VIT+3 耐闇+7	[合]彫金高弟HQ(錬金術目録)
	ゴールドキュイラス	戦 ナ 暗	防44 VIT+2 耐闇+5	[合]彫金高弟(錬金術目録)
	ダンサーカザク RE	踊	防38 HP+20 STR+2 DEX+2 ワルツ回復量+10% 敵対心−2 ♂専用	[AF]AFクエスト3:踊り子
	ダンサーカザク RE	踊	防38 HP+20 STR+2 DEX+2 ワルツ回復量+10% 敵対心−2 ♀専用	[AF]AFクエスト3:踊り子
	バーニー	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防46 HP+25 STR+3 DEX−3 VIT+3 AGI−3 INT−3 MND−3 CHR−3 攻+20	[合]革細工印可(鍛冶下級職人)
	バーニー+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防47 HP+30 STR+5 DEX−3 VIT+5 AGI−3 INT−3 MND−3 CHR−3 攻+25	[合]革細工印可HQ(鍛冶下級職人)
	ファイターロリカ RE	戦	防47 HP+20 VIT+5 耐火+10 敵対心+8	[AF]AFクエスト3:戦士
61	カラパスブレスト	戦 モ 赤 シ 暗 獣 吟 狩 侍 竜 踊	防44 耐水+9 潜在能力:攻+12 防+44	[合]骨細工師範
	カラパスブレスト+1	戦 モ 赤 シ 暗 獣 吟 狩 侍 竜 踊	防45 耐水+10 潜在能力:攻+13 防+45	[合]骨細工師範HQ
62	ミンストレルコート RE	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防40 HP+15 回避+3 管楽器スキル+3 弦楽器スキル+3	[敵]海蛇の岩窟:Novv the Whitehearted
64	シルククローク	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防44 HP+12 耐光+9 耐闇−9	[合]裁縫高弟
	シルククローク+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	頭装備不可 防45 HP+14 耐光+10 耐闇−8	[合]裁縫高弟HQ
	羅漢作務衣	モ 侍 忍	防38 被物理ダメージ−6% 敵対心+3	[合]裁縫皆伝(鍛冶徒弟)
	羅漢作務衣改	モ 侍 忍	防39 被物理ダメージ−9% 敵対心+4	[合]裁縫皆伝HQ(鍛冶徒弟)
65	コーラルスケイル	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防42 耐雷−5 耐水+5 被魔法ダメージ−3%	[合]骨細工高弟
	コーラルスケイル+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防43 耐雷−4 耐水+6 被魔法ダメージ−4%	[合]骨細工高弟HQ
	ダークハーネス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防39 耐光+2 耐闇+2 被物理ダメージ−3%	[合]鍛冶高弟(革細工名取)
	ダークハーネス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防40 耐光+3 耐闇+3 被物理ダメージ−4%	[合]鍛冶高弟HQ(革細工名取)
	タイガージャーキン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防41 耐火−5 耐氷+5 攻+5	[合]革細工高弟
	タピンジュポン	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防36 STR+1 DEX+1 命中+5	[合]裁縫皆伝
	タピンジュポン+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防37 STR+2 DEX+2 命中+7	[合]裁縫皆伝HQ
	バトルジュポン	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防36 DEX+1	[合]裁縫高弟(彫金名取)
	バトルジュポン+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防37 DEX+2	[合]裁縫高弟HQ(彫金名取)
	フェラルジャーキン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防42 耐火−4 耐氷+6 攻+6	[合]革細工高弟HQ
66	スコピオブレスト	戦 モ 赤 シ 暗 獣 吟 狩 侍 竜 踊	防45 耐火+9 レジストポイズン効果アップ 毒:リジェネ	[合]骨細工師範
	スコピオブレスト+1	戦 モ 赤 シ 暗 獣 吟 狩 侍 竜 踊	防46 耐火+10 レジストポイズン効果アップ 毒:リジェネ	[合]骨細工師範HQ
	ダークキュイラス	ナ 暗	防48 MP+10 VIT+3 AGI−1 耐光+2 耐闇+2	[合]鍛冶皆伝(彫金名取)
	ダークキュイラス+1	ナ 暗	防49 MP+11 VIT+4 AGI−1 耐光+3 耐闇+3	[合]鍛冶皆伝HQ(彫金名取)
67	アサルトジャーキン RE	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防42 HP−1% 命中+3 攻+18	[敵]オンゾゾの迷路:Ose
	阿羅漢作務衣	モ	防50 AGI+4 攻+5 回避+10 モクシャ+3	[BF]皇国軍・黒の書:詠唱中は別の顔
	コーラルハーネス	戦 シ 獣 踊	防41 VIT+2 AGI+1 被魔法ダメージ−3% 15MPをHPに変換	[合]骨細工高弟(革細工名取)
	ツンドラジャーキン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防43 耐火−3 耐氷+7 耐風+7 攻+7	[合]革細工皆伝HQ
	ノーザンジャーキン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防42 耐火−4 耐氷+6 耐風+6 攻+6	[合]革細工皆伝
	マーマンハーネス	戦 シ 獣 踊	防42 VIT+3 AGI+1 被魔法ダメージ−4% 20MPをHPに変換	[合]骨細工高弟HQ(革細工名取)
68	**アリストチュニック**	白	防41 MP+18 リフレシュ ケアル回復量+12%	[合]裁縫皆伝HQ
	デーモンクローク	黒	頭装備不可 防61 INT+5 リフレシュ 精霊魔法スキル+10	[合]裁縫皆伝HQ
	ノーブルチュニック	白	防40 MP+17 リフレシュ ケアル回復量+10%	[合]裁縫皆伝
	ブラッククローク	黒	頭装備不可 防60 INT+4 リフレシュ 精霊魔法スキル+8	[合]裁縫皆伝
69	ブルーコタルディ	赤 シ 狩 忍 コ 踊	防43 STR+4 DEX+3 VIT−3 AGI+4 INT+3 MND−4 CHR−4 耐火−30 耐氷+5 耐風+5 耐土+5 耐雷−30 耐水+5 耐光+5 耐闇+5 40HPをMPに変換	[合]革細工高弟 (裁縫下級職人/錬金術名取)

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具ー胴つづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
69	**ブルーコタルディ+1**	赤 シ 狩 忍 コ 踊	防44 STR+5 DEX+4 VIT−3 AGI+5 INT+4 MND−4 CHR−4 耐火−25 耐氷+7 耐風+7 耐土+7 耐雷−25 耐水+7 耐光+7 耐闇+7 50HPをMPに変換	[合]革細工高弟HQ (裁縫下級職人／錬金術名取)
	ホーバーク	戦 暗 獣	防47 STR+5 DEX+5 命中+10 攻+10 回避−10	[合]鍛冶皆伝(裁縫下級職人)
	ホーバーク+1	戦 暗 獣	防48 STR+6 DEX+6 命中+12 攻+12 回避−10	[合]鍛冶皆伝HQ(裁縫下級職人)
70	戦忍着	忍	防43 STR−2 AGI+2 投てきスキル+10 リジェネ	[合]裁縫皆伝(鍛冶目録)
	戦忍着改	忍	防44 STR−1 AGI+3 投てきスキル+12 リジェネ	[合]裁縫皆伝HQ(鍛冶目録)
	ウォーアクトン	シ 狩 コ	防38 HP+25 DEX+4 被物理ダメージ:ブレイズスパイク	[合]裁縫皆伝(彫金名取／革細工目録)
	ウォーアクトン+1	シ 狩 コ	防39 HP+27 DEX+5 被物理ダメージ:ブレイズスパイク	[合]裁縫皆伝HQ(彫金名取／革細工目録)
	オーガジャーキン	赤 獣	防43 HP+40 VIT+6 命中−3 被物理ダメージ:アイススパイク	[合]革細工皆伝
	オーガジャーキン+1	赤 獣	防44 HP+42 VIT+7 命中−5 被物理ダメージ:アイススパイク	[合]革細工皆伝HQ
	カルネージアクトン	モ 赤 シ 獣 狩 竜 踊	防41 HP+25 AGI+7 耐火+3 耐氷+3 耐風+3 耐土+3 耐雷+3 耐水+3 60MPをHPに変換	[合]裁縫皆伝HQ (彫金徒弟／錬金術目録)
	弓道着	狩 侍	防42 飛命+7 飛攻+7 回避+7 レジストブライン効果アップ 被魔法ダメージ−2%	[合]裁縫師範 (彫金目録／革細工目録)
	弓道着改	狩 侍	防43 飛命+9 飛攻+9 回避+9 レジストブライン効果アップ 被魔法ダメージ−3%	[合]裁縫師範HQ (彫金目録／革細工目録)
	キングキュイラス	ナ	防50 VIT+6 CHR+1 耐光+3 耐闇+3 30MPをHPに変換	[合]彫金皆伝HQ
	クァールジャーキン	シ 獣 狩 踊	防42 HP−1% 命中+3 回避+2	[合]革細工皆伝
	コンテコラッツァ	戦 竜	防46 攻+14 リジェネ 敵対心+3 ジャンプ時TPボーナス	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録／革細工下級職人)
	デーモンハーネス	暗	防41 攻+6 回避+6 暗黒魔法スキル+5 15HPをMPに変換	[合]骨細工皆伝(革細工目録)
	デーモンハーネス+1	暗	防42 攻+7 回避+7 暗黒魔法スキル+5 20HPをMPに変換	[合]骨細工皆伝HQ(革細工目録)
	ドラゴンメイル	竜	防47 HP+12 耐火+10 耐氷+10 耐風+10 耐土+10 耐雷+10 耐水+10 耐光+10 耐闇+10 被ブレスダメージ−9%	[合]骨細工皆伝(鍛冶名取)
	ドラゴンメイル+1	竜	防48 HP+14 耐火+12 耐氷+12 耐風+12 耐土+12 耐雷+12 耐水+12 耐光+12 耐闇+12 被ブレスダメージ−10%	[合]骨細工皆伝HQ(鍛冶名取)
	トラマジャーキン	赤 シ 獣 狩 踊	防43 HP−1% 命中+4 回避+3	[合]革細工皆伝HQ
	ハイドラオーベール(R)(E)	戦 ナ 暗	防45 HP−20 MP+20 命中+10 敵対心+9 エンチャント:リフレシュ<20回 30分 30秒>	[他]デュナミスータブナジア
	ハイドラジュポン(R)(E)	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防42 フェロー:HP+20 MP+20 VIT+2	[他]デュナミスータブナジア
	ハイドラダブレット(R)(E)	白 黒 赤 吟 召 学	防43 MP+40 命中+10 回避+10 敵対心−9 エンチャント:リフレシュ<20回 30分 30秒>	[他]デュナミスータブナジア
	ハイドラハーネス(R)(E)	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防44 エンチャント:攻+25 飛攻+25<1回 20時間 30秒>	[他]デュナミスータブナジア
	八幡胴丸	侍	防47 STR+8 ストアTP+6 ウェポンスキルの命中+8	[合]鍛冶師範(革細工下級職人)
	八幡胴丸改	侍	防48 STR+9 ストアTP+7 ウェポンスキルの命中+10	[合]鍛冶師範HQ(革細工下級職人)
	バローネコラッツァ	戦 竜	防45 攻+13 リジェネ 敵対心+2 ジャンプ時TPボーナス	[合]鍛冶師範(彫金目録／革細工下級職人)
	バンパイアクローク	暗	頭装備不可 防65 日中:リジェネ／夜間:リフレシュ	[敵]ミザレオ海岸:Upyri
	ヒールメイル	竜	防47 HP+12 耐火+10 耐氷+10 耐風+10 耐土+10 耐雷+10 耐水+10 耐光+10 耐闇+10 被ブレスダメージ−9% エンチャント:飛竜のHP回復<30回 10分 30秒>	[合]骨細工師範
	ブラッディアクトン	モ 赤 シ 獣 狩 竜 踊	防40 HP+20 AGI+6 耐火+1 耐氷+1 耐風+1 耐土+1 耐雷+1 耐水+1 50MPをHPに変換	[合]裁縫皆伝 (彫金徒弟／錬金術目録)
	ブレスドブリオー	白	防41 MP+7% MND+5 属性耐性魔法能力アップ 敵対心−5	[合]裁縫師範
	ブレスドブリオー+1	白	防42 MP+8% MND+6 属性耐性魔法能力アップ 敵対心−6	[合]裁縫師範HQ
	ヘヴィキュイラス	戦 ナ 暗	防60 AGI−5 耐氷−20	[敵]慟哭の谷:Adamantoise
	リジェネキュイラス	ナ	防49 VIT+5 CHR+1 耐光+2 耐闇+2 25MPをHPに変換 エンチャント:リジェネ<50回 30分 30秒>	[合]鍛冶師範(革細工下級職人)
	ロードキュイラス	ナ	防49 VIT+5 CHR+1 耐光+2 耐闇+2 25MPをHPに変換	[合]彫金皆伝
71	アーチャージュポン(R)(E)	狩	防40 STR+5 飛命−10 飛攻+10	[敵]アットワ地溝:Ambusher Antlion
	アヴァロンブレスト(R)	モ シ ナ 獣 吟 狩 侍 か 踊	防52 VIT+7 MND+7 CHR+7 命中+13 敵対心+3 被魔法ダメージ−5%	[敵]常花の石窟:King Arthro
	アンタレスハーネス(R)	戦 モ 赤 シ 暗 吟 忍 青 コ か 踊	防50 HP+15 DEX+8 AGI+8 命中+8 回避+8	[敵]ゴユの空洞:Serket
	陰陽師浄衣(R)(E)	召	防43 MP+25 リフレシュ 契約の履行使用間隔−5 召喚獣:敵対心+5	[敵]ロ・メーヴ:Shikigami Weapon
	キマイラジャケット	獣	防45 HP+21 MP+21 DEX+4 VIT+4 CHR+4 敵対心−2 対プラントイド:あやつる+5	[合]革細工師範 (骨細工目録／裁縫目録)
	コルセレット	ナ 暗	防44 命中+6 攻+6 レジストサイレス効果アップ 魔法攻撃力アップ+7 魔法命中率+7	[合]革細工師範 (鍛冶目録／彫金目録)
	コルセレット+1	ナ 暗	防45 命中+8 攻+8 レジストサイレス効果アップ 魔法攻撃力アップ+9 魔法命中率+9	[合]革細工師範HQ (鍛冶目録／彫金目録)
	ザッハークメイル(R)	戦 ナ 暗 獣 竜	防55 STR+10 DEX+10 回避−20 クリティカルヒット+3%	[敵]ルホッツ銀山:Guivre
	スタウトジャケット	獣	防46 HP+22 MP+22 DEX+5 VIT+5 CHR+5 敵対心−3 対プラントイド:あやつる+6	[合]革細工師範HQ (骨細工目録／裁縫目録)
	バイソンジャケット	獣	防44 MP+21 CHR+4 敵対心−2 対プラントイド:あやつる+5	[合]革細工師範 (裁縫目録／骨細工目録)
	ブラストロン	暗	防40 STR+8 攻+16 被ダメージ+14% リフレシュ	[合]鍛冶師範(彫金目録／革細工下級職人)
	ブラストロン+1	暗	防41 STR+9 攻+18 被ダメージ+15% リフレシュ	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録／革細工下級職人)
	ブレーブジャケット	獣	防45 MP+22 CHR+5 敵対心−3 対プラントイド:あやつる+6	[合]革細工師範HQ (裁縫目録／骨細工目録)
	夜叉作務衣	忍	防43 INT+3 受け流しスキル+3 詠唱中断率10%ダウン 敵対心+4	[合]裁縫師範 (鍛冶目録／革細工名取)
	夜叉作務衣改	忍	防44 INT+4 受け流しスキル+4 詠唱中断率11%ダウン 敵対心+5	[合]裁縫師範HQ (鍛冶目録／革細工名取)
72	アサシンベスト(R)(E)	シ	防45 HP+22 AGI+4 敵対心+3 クリティカル発動率アップ	[他]デュナミスーバストゥーク
	アミールコラジン(R)(E)	戦 ナ 暗 侍 竜	防44 攻+12 回避+12 残心効果アップ コンビネーション:被魔法・被ブレスダメージー	[交]レベロス風穴

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
72	イギトゴムレフⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 学	防40 回避+7 魔法攻撃力アップ+5 歌の詠唱時間−10% ヒーリングMP+5 コンビネーション:リフレシュ	[交]ペリキア
	エラントウプランド	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防42 STR−7 DEX−7 VIT−7 AGI−7 INT+10 MND+10 CHR+10 敵対心−3 ヒーリングMP+5	[合]裁縫師範(彫金名取／革細工徒弟)
	エンキドゥハーネスⓇⒺ	モ シ 狩 侍 忍 青 コ か 踊	防50 STR+5 AGI+5 命中+10 攻+10 回避+5 モクシャ+5	[敵]ワジャーム樹林:Tinnin
	オーラムキュイラスⓇⒺ	戦 ナ 暗 獣 竜	防55 STR+8 DEX+8 VIT−8 AGI−8 攻+15 ストアTP+7	[敵]カダーバの浮沼:Tyger
	オラクルローブⓇⒺ	白 黒 吟 召	防41 HP+20 MP+20 魔法攻撃力アップ+6 魔法命中率+6 ヒーリングMP+6	[敵]ゼオルム火山:Sarameya
	ガビアルメイル	侍 竜	防48 DEX+3 AGI+3 被物理ダメージ−3% 被魔法ダメージ−3%	[合]骨細工師範
	ガビアルメイル+1	侍 竜	防49 DEX+4 AGI+4 被物理ダメージ−4% 被魔法ダメージ−4%	[合]骨細工師範HQ
	シャイフマンティル	吟	防43 MP+16 CHR+8 ヘイスト+3% 歌の詠唱時間−13%	[合]彫金師範HQ(裁縫目録)
	シャイルマンティル	吟	防42 MP+14 CHR+7 ヘイスト+2% 歌の詠唱時間−12%	[合]彫金師範(裁縫目録)
	シャジュブル	赤	防43 MP+20 命中+5 魔法命中率+5 敵対心−2	[合]革細工皆伝(彫金名取／裁縫名取)
	シャジュブル+1	赤	防44 MP+25 命中+6 魔法命中率+6 敵対心−3	[合]革細工皆伝HQ(彫金名取／裁縫名取)
	ダスクジャーキン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防50 HP+40 命中+2 リジェネ 移動速度ダウン	[合]革細工師範(彫金名取)
	ダスクジャーキン+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防51 HP+42 命中+3 リジェネ 移動速度ダウン	[合]革細工師範HQ(彫金名取)
	ハイドラメイル	侍 竜	防49 DEX+3 AGI+3 命中+9 回避+9 被物理ダメージ−3% 被魔法ダメージ−3%	[合]骨細工師範
	ハイドラメイル+1	侍 竜	防50 DEX+4 AGI+4 命中+10 回避+10 被物理ダメージ−4% 被魔法ダメージ−4%	[合]骨細工師範HQ
	ペルワンカザガンドⓇⒺ	モ 赤 シ 獣 狩 忍 竜 コ か 踊	防42 HP+20 命中+10 飛命+10 クリティカル発動率アップ ヒーリングHP+2 コンビネーション:モクシャ+	[交]イルルシ環礁
	マハトマウプランド	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防43 STR−8 DEX−8 VIT−8 AGI−8 INT+11 MND+11 CHR+11 敵対心−4 ヒーリングMP+6	[合]裁縫師範HQ (彫金名取／革細工徒弟)
	モンスタージャックⓇⒺ	獣	防49 HP+21 INT+6 いたわる性能アップ2 あやつる+6	[他]デュナミスーバストゥーク
	羅刹作務衣	モ 侍 忍	防50 攻+2 被物理ダメージ:ショックスパイク 潜在能力:カウンター+1	[合]裁縫師範 (鍛冶目録／革細工名取)
	羅刹作務衣改	モ 侍 忍	防51 攻+3 カウンター+1 被物理ダメージ:ショックスパイク	[合]裁縫師範HQ (鍛冶目録／革細工名取)
73	アダマンキュイラス	戦 ナ	防52 MP+8 VIT+4 MND+4 敵対心+3	[合]鍛冶師範(彫金目録)
	アダマンホーバークⓇⒺ	戦 暗 獣	防53 STR+10 DEX+10 命中+15 攻+15 回避−10	[合]鍛冶師範(裁縫名取／彫金徒弟)・要解呪
	アルマダホーバークⓇⒺ	戦 暗 獣	防54 STR+11 DEX+11 命中+16 攻+16 回避−11	[合]鍛冶師範HQ(裁縫名取／彫金徒弟)・要解呪
	イギラウエスキット	黒	防35 精霊魔法スキル+5 魔法攻撃力アップ+6 コンサーブMP+2 被物理ダメージ:相手に呪い効果	[合]骨細工師範 (革細工目録／錬金術名取)
	カーディナルベスト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防44 VIT+3 命中+4 回避+4	[合]革細工師範(鍛冶下級職人／裁縫徒弟)
	カイザーキューラスⓇⒺ	戦 ナ	防66 HP+62 STR−11 DEX−11 VIT+21 CHR+21	[合]彫金師範HQ(錬金術目録)・要解呪
	クリムゾンスケイルⓇⒺ	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防52 HP+40 MP+40 INT+10 MND+10 被ブレスダメージ−10%	[合]錬金術師範・要解呪
	ケーニヒキューラスⓇⒺ	戦 ナ	防65 HP+60 STR−10 DEX−10 VIT+20 CHR+20	[合]彫金師範(錬金術目録)・要解呪
	ジェムキュイラス	戦 ナ	防53 MP+10 VIT+5 MND+5 敵対心+4	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録)
	ジニーウエスキット	黒	防36 精霊魔法スキル+6 魔法攻撃力アップ+7 コンサーブMP+2 被物理ダメージ:相手に呪い効果	[合]骨細工師範HQ (革細工目録／錬金術名取)
	修羅闘着ⓇⒺ	モ 侍 忍	防40 HP−50 命中+10 攻+20	[合]木工師範(革細工名取)・要解呪
	修羅闘着改ⓇⒺ	モ 侍 忍	防41 HP−55 命中+11 攻+22	[合]木工師範HQ(革細工名取)・要解呪
	ダルマティカⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防45 魔法防御力アップ+5 リフレシュ レジストパライズ効果アップ 50HPをMPに変換	[合]裁縫師範(革細工目録)・要解呪
	ダルマティカ+1ⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防46 魔法防御力アップ+6 リフレシュ レジストパライズ効果アップ 55HPをMPに変換	[合]裁縫師範HQ(革細工目録)・要解呪
	ドラゴンハーネス	シ	防44 DEX+6 AGI+6 攻+10 モクシャ+10 被ブレスダメージ−10%	[合]骨細工師範(革細工目録)
	ドラゴンハーネス+1	シ	防45 DEX+7 AGI+7 攻+12 モクシャ+12 被ブレスダメージ−12%	[合]骨細工師範HQ(革細工目録)
	バチェラーベスト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防45 VIT+4 命中+5 回避+5	[合]革細工師範HQ(鍛冶下級職人／裁縫徒弟)
	ブラッドスケイルⓇⒺ	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防53 HP+42 MP+42 INT+11 MND+11 被ブレスダメージ−11%	[合]錬金術師範HQ・要解呪
	ヘカトンハーネスⓇⒺ	戦 シ ナ 暗 獣 吟 竜	防50 HP+16 STR+12 命中+10 スロウ+13%	[合]骨細工師範(革細工名取)・要解呪
	ヘカトンハーネス+1ⓇⒺ	戦 シ ナ 暗 獣 吟 竜	防51 HP+18 STR+13 命中+11 スロウ+15%	[合]骨細工師範HQ(革細工名取)・要解呪
74	BTジャック+1ⓇⒺ	獣	防49 HP+20 VIT+6 いたわる性能アップ あやつる+6	[修]ビーストジャックを修復
	CHジュストコル+1ⓇⒺ	吟	防45 HP+20 VIT+10 CHR+10 弦楽器スキル+6 敵対心−3	[修]コラルジュストコルを修復
	COフラック+1ⓇⒺ	コ	防43 HP+20 DEX+5 AGI+5 飛命+10 飛攻+5	[修]コルセアフラックを修復
	CSキュイラス+1ⓇⒺ	暗	防49 HP+20 MP+20 STR+7 VIT+7 攻+10 弱体魔法スキル+5	[修]カオスキュイラスを修復
	DCメイル+1ⓇⒺ	竜	防49 HP+15 STR+6 VIT+6 攻+7 飛竜:リジェネ	[修]ドラケンメイルを修復
	EKダブレット+1ⓇⒺ	召	防35 MP+45 召喚獣属性の耐性+25 契約の履行使用間隔−4 ヒーリングMP+5	[修]エボカーダブレットを修復
	FTロリカ+1ⓇⒺ	戦	防50 HP+20 VIT+7 攻+10 敵対心+8	[修]ファイターロリカを修復
	GLサーコート+1ⓇⒺ	ナ	防55 HP+20 VIT+6 神聖魔法スキル+8 敵対心+2	[修]ガラントサーコートを修復
	HLブリオー+1ⓇⒺ	白	防40 MP+35 弱体魔法スキル+12 敵対心−4 ヒーリングMP+5	[修]ヒーラーブリオーを修復
	HTジャーキン+1ⓇⒺ	狩	防45 HP+20 VIT+4 AGI+4 飛命+10 カモフラージュ効果アップ	[修]ハンタージャーキンを修復
	MGジュバ+1ⓇⒺ	青	防45 HP+17 MP+17 STR+5 DEX+5 青魔法スキル+15 ヒーリングHP+1 ヒーリングMP+1	[修]メガスジュバを修復
	PTトベ+1ⓇⒺ	か	防37 HP+17 命中+5 攻+5 オートマトン:HPmaxアップ MPmaxアップ	[修]パペトリトベを修復
	ROベスト+1ⓇⒺ	シ	防45 HP+20 STR+6 命中+10 かくれる持続時間アップ	[修]ローグベストを修復
	TPシクラス+1ⓇⒺ	モ	防44 HP+20 STR+6 VIT+6 命中+5 チャクラ効果アップ	[修]テンプルシクラスを修復
	WLタバード+1ⓇⒺ	赤	防44 MP+34 詠唱中断率12%ダウン 弱体魔法スキル+15 ヒーリングMP+5	[修]ワーロックタバードを修復
	WZコート+1ⓇⒺ	黒	防38 MP+36 弱体魔法スキル+12 敵対心−5ヒーリングMP+5	[修]ウィザードコートを修復

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具ー胴つづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
74	アビスキュイラスⓇⒺ	暗	防49 HP+20 MND+4 命中+10 魔法攻撃力アップ+10	[他]デュナミスーボスディン
	イクシオンクロークⓇ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	頭装備不可 防43 INT+13 MND+13 CHR+13 魔法命中率+5 リジェネ リフレシュ	[敵]過去世界のフィールド:Dark Ixion
	ヴィシュヌベスト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防47 STR+4 VIT+4 命中+5 回避+5	[合]革細工師範HQ
	ウィルムメイルⓇⒺ	竜	防49 HP+24 受け流しスキル+15 レジストブライン効果アップ 飛竜:サポートジョブ能力追加	[他]デュナミスーボスディン
	クレリクブリオーⓇⒺ	白	防42 MP+24 敵対心−2 リフレシュ リジェネ回復量アップ	[他]デュナミスーボスディン
	甲賀鎖帷子ⓇⒺ	忍	防46 命中+12 攻+16 飛命+8 飛攻+8	[他]デュナミスーボスディン
	コモドアフラックⓇⒺ	コ	防45 STR+3 命中+8 飛攻+8 ランダムディール効果アップ	[他]デュナミスーボスディン
	早乙女胴丸ⓇⒺ	侍	防50 HP+34 VIT+6 ストアTP+3 敵対心+1	[他]デュナミスーボスディン
	サマナーダブレットⓇⒺ	召	防38 MP+20 契約の履行使用間隔−3 召喚獣:クリティカルヒット+3% 曜日:召喚獣維持費−3	[他]デュナミスーボスディン
	ソーサラーコートⓇⒺ	黒	防41 MP+12 精霊魔法スキル+5 敵対心−2 リフレシュ	[他]デュナミスーボスディン
	デュエルタバードⓇⒺ	赤	防45 MP+24 AGI+4 回復魔法スキル+10 ファストキャスト効果アップ	[他]デュナミスーボスディン
	ナラシンハベスト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防46 STR+3 VIT+3 命中+4 回避+4	[合]革細工師範
	バードジュストコルⓇⒺ	吟	防45 HP+19 攻+18 王立軍楽隊式	[他]デュナミスーボスディン
	パンタントベⓇⒺ	か	防45 HP+15 命中+10 モクシャ+5 オートマトン:命中+10	[他]デュナミスーボスディン
	明珍胴丸改ⓇⒺ	侍	防50 HP+10 STR+6 VIT+6 命中+12 被ダメージ時のTP増加量が時々多くなる	[修]明珍胴丸を修復
	ミラージジュバⓇⒺ	青	防45 MP+20 命中+10 敵対心−2 リフレシュ	[他]デュナミスーボスディン
	メレーシクラスⓇⒺ	モ	防44 HP+5% VIT+5 リジェネ ヒーリングHP+6	[他]デュナミスーボスディン
	ユニコンハーネス	戦	防56 HP+48 リジェネ 潜在能力:VIT+6	[合]骨細工師範(革細工目録)
	ユニコンハーネス+1	戦	防59 HP+52 リジェネ 潜在能力:VIT+7	[合]骨細工師範HQ(革細工目録)
	乱波鎖帷子改ⓇⒺ	忍	防46 HP+15 DEX+5 VIT+5 二刀流効果アップ 被物理ダメージ:ショックスパイク	[修]乱波鎖帷子を修復
75	ABキュイラス+1ⓇⒺ	暗	防50 HP+27 MND+4 命中+12 魔法攻撃力アップ+10	[修]アビスキュイラスを修復
	ASベスト+1ⓇⒺ	シ	防46 HP+22 AGI+5 敵対心+5 クリティカル発動率アップ	[修]アサシンベストを修復
	BDジュストコル+1ⓇⒺ	吟	防46 HP+19 攻+20 王立軍楽隊式	[修]バードジュストコルを修復
	CMフラック+1ⓇⒺ	コ	防46 STR+3 命中+10 飛攻+10 ランダムディール効果アップ	[修]コモドアフラックを修復
	CRブリオー+1ⓇⒺ	白	防43 MP+29 敵対心−3 リフレシュ リジェネ回復量アップ	[修]クレリクブリオーを修復
	DLタバード+1ⓇⒺ	赤	防46 MP+30 AGI+4 回復魔法スキル+12 ファストキャスト効果アップ	[修]デュエルタバードを修復
	MIジュバ+1ⓇⒺ	青	防46 MP+20 命中+12 敵対心−3 リフレシュ	[修]ミラージジュバを修復
	MLシクラス+1ⓇⒺ	モ	防45 HP+6% VIT+6 リジェネ ヒーリングHP+6	[修]メレーシクラスを修復
	MSジャック+1ⓇⒺ	獣	防50 HP+21 INT+7 いたわる性能アップ2 あやつる+7	[修]モンスタージャックを修復
	PNトベ+1ⓇⒺ	か	防46 HP+15 命中+12 モクシャ+5 オートマトン:命中+12	[修]パンタントベを修復
	SCジャーキン+1ⓇⒺ	狩	防46 HP+23 DEX+5 ラピッドショット+5 敵対心−4	[修]スカウトジャーキンを修復
	SMダブレット+1ⓇⒺ	召	防39 MP+20 契約の履行使用間隔−4 召喚獣:クリティカルヒット+4% 曜日:召喚獣維持費−3	[修]サマナーダブレットを修復
	SRコート+1ⓇⒺ	黒	防42 HP+12 MP+12 精霊魔法スキル+7 敵対心−2 リフレシュ	[修]ソーサラーコートを修復
	VLサーコート+1ⓇⒺ	ナ	防56 HP+30 DEX+3 敵対心+5 かばう性能アップ	[修]ヴァラーサーコートを修復
	WMメイル+1ⓇⒺ	竜	防50 HP+33 受け流しスキル+15 ヘイスト+2% 飛竜:サポートジョブ能力追加	[修]ウィルムメイルを修復
	WRロリカ+1ⓇⒺ	戦	防51 HP+30 攻+12 敵対心+4 アグレッサー効果アップ	[修]ウォリアーロリカを修復
	アサルトブレストⓇ	戦 ナ 暗 獣 侍	防65 耐火+15 耐氷+15 耐風+15 耐土+15 耐雷+15 耐水+15 耐光+15 耐闇+15	[ク]タブナジア:招かざる影たち
	アスカルコラジンⓇⒺ	戦 ナ 暗 獣 侍 竜	防49 STR+5 攻+12 回避+12 ダブルアタック+2% ストアTP+5 コンビネーション:HPmax+	[ア]ナイズル島80層のHNM
	アレスキュイラスⓇⒺ	戦 ナ 暗 竜	防55 HP+3% MP+3% STR+12 VIT+12 攻+24 リフレシュ コンビネーション:ダブルアタック+	[サ]加工
	ヴァラーサーコートⓇⒺ	ナ	防55 HP+23 DEX+3 敵対心+4 かばう性能アップ	[他]デュナミスーザルカバード
	ヴァルハラブレストⓇⒺ	戦 ナ 暗	防60 HP+50 被ダメージ−5% 敵対心+4 スロウ+5%	[エ]ヴァルグリンド:Odin
	ウォリアーロリカⓇⒺ	戦	防50 HP+10 攻+10 敵対心+4 アグレッサー効果アップ	[他]デュナミスーザルカバード
	薄金腹巻ⓇⒺ	モ 侍 忍 か	防40 STR+8 DEX+8 INT+8 命中+12 回避+12 ストアTP+6 コンビネーション:ヘイスト+	[サ]加工
	麒麟大袖Ⓡ	戦 モ 獣 吟 狩 侍 忍	防52 MP+30 STR+10 DEX+10 VIT+10 AGI+10 INT+10 MND+10 CHR+10 耐光+50	[敵]ル・アビタウ神殿:Kirin
	甲賀鎖帷子改ⓇⒺ	忍	防47 命中+12 攻+16 飛命+10 飛攻+10	[修]甲賀鎖帷子を修復
	ゴリアードサイオⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 か 学	防42 HP+42 MP+42 コンサーブMP+5 敵対心−5 ヘイスト+4% コンビネーション:魔法防御力アップ+	[ア]ナイズル島80層のHNM
	早乙女胴丸改ⓇⒺ	侍	防51 HP+34 VIT+7 ストアTP+5 敵対心+1	[修]早乙女胴丸を修復
	シャドウコートⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防38 魔法命中率+10 敵対心−4 被物理ダメージ+6% 被魔法ダメージ−3%	[合]裁縫師範 (影金目録/革細工名取)・要解呪
	シャドウプレートⓇⒺ	戦 ナ 暗	防55 STR+10 DEX−3 VIT+10 AGI−3 INT−3 MND−3 CHR−3 命中+5 攻+25 リジェネ	[合]鍛冶師範 (影金目録/革細工目録)・要解呪
	スカウトジャーキンⓇⒺ	狩	防45 HP+23 DEX+4 ラピッドショット+5 敵対心−3	[他]デュナミスーザルカバード
	スカディクウィリⓇⒺ	シ 獣 狩 コ	防40 DEX+8 AGI+8 CHR+8 命中+10 攻+5 飛命+10 飛攻+5 回避−10 コンビネーション:クリティカルヒット+	[サ]加工
	デナリジャケットⓇⒺ	モ シ 狩 忍 青 コ 踊	防43 HP+25 AGI+10 攻+9 飛攻+9 モクシャ+3 コンビネーション:命中+	[ア]ナイズル島80層のHNM
	ナシラマンティルⓇⒺ	白 黒 赤 召 青	防41 回復魔法スキル+5 暗黒魔法スキル+5 魔法命中率+5 ヘイスト+3%	[交]Wilhelm:アルテマの心臓
	八竜腹巻Ⓡ	戦 モ 狩 侍 忍	防52 命中+20 攻+20 クリティカルヒット+5% 残心効果アップ コンビネーション:ストアTP+	不明
	バルキリーコートⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防39 魔法命中率+11 敵対心−5 被物理ダメージ+7% 被魔法ダメージ−4%	[合]裁縫師範HQ (影金目録/革細工名取)・要解呪
	バルキリープレートⓇⒺ	戦 ナ 暗	防56 STR+11 DEX−4 VIT+11 AGI−4 INT−4 MND−4 CHR−4 命中+6 攻+26 リジェネ	[合]鍛冶師範HQ (影金目録/革細工目録)・要解呪

武器データ
防具データ
魔法データ
ウェポンスキルデータ
連携データ
食品データ
薬品データ
盾
防具ー頭
防具ー首
防具ー胴
防具ー両手
防具ー腰
防具ー両脚
防具ー両足
防具ー背
装飾品ー耳
装飾品ー指

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
75	ホマムコラッツァⓇⒺ	シ ナ 暗 竜 青	防49 HP+28 MP+28 命中+15 トリプルアタック効果アップ	[交]Wilhelm:オメガの心臓
	マルドゥクジュバⓇⒺ	白 吟 召	防40 HP+3% MP+3% MND+12 CHR+12 ファストキャスト効果アップ リフレシュ コンビネーション:ファストキャスト効果+	[サ]加工
	モリガンローブⓇⒺ	黒 赤 青	防38 STR+8 INT+8 MND+8 命中+5 攻+5 魔法攻撃力アップ+5 リフレシュ コンビネーション:魔法攻撃力アップ+	[サ]加工
	モルガナコタルディⓇ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防37 MP+25 魔法攻撃力アップ+8 魔法命中率−8 敵対心−3	[敵]※
	レヴランドメイルⓇⒺ	白	防50 MP−25 MND−5 命中+10 回避+10	[敵]ビビキー湾:Shen

防具ー両手

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	エルヴガントレットⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 エルヴァーン♂専用	[他]エルヴァーン♂の初期装備
	エルヴグローブⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 エルヴァーン♀専用	[他]エルヴァーン♀の初期装備
	カフス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防1	[合]裁縫見習
	カフス+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防2	[合]裁縫見習HQ
	ガルカブレーサーⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 ガルカ専用	[他]ガルカの初期装備
	革工手袋ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 耐闇+1 革細工スキル+1	[他]革細工指定生産品
	耐熱ミトンⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 耐火+1 鍛冶スキル+1	[他]鍛冶指定生産品
	タルタルミトンⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 タルタル専用	[他]タルタルの初期装備
	チョコボグローブ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 チョコボ騎乗時間+3	[合]革細工徒弟
	トレイニーグローブⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	潜在能力:骨細工スキル+1	[ク]サンドリア:アテルーネの悩み
	バガボンドグローブ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 ヒーリングHP+1	[合]革細工素人
	ヒュームFグローブⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 ヒューム♀専用	[他]ヒューム♀の初期装備
	ヒュームMグローブⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 ヒューム♂専用	[他]ヒューム♂の初期装備
	フィールドグローブ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 採掘・伐採技術アップ	[合]革細工下級職人
	フィッシャグローブ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 釣りスキル+1	[合]革細工見習
	ブロンズミトン	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防1	[合]鍛冶素人(革細工素人)
	ブロンズミトン+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防2	[合]鍛冶素人HQ(革細工素人)
	ミスラガントレットⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 ミスラ専用	[他]ミスラの初期装備
	木工軍手ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 耐土+1 木工スキル+1	[他]木工指定生産品
6	アスベストミトン	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防2 耐火+1 耐氷+1	[敵]内ホルトト遺跡:Balloon
7	レザーグローブ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防2	[合]革細工素人
	レザーグローブ+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3	[合]革細工素人HQ
8	手甲	モ 侍 忍	防2	[合]裁縫見習(木工素人)
	手甲+1	モ 侍 忍	防3	[合]裁縫見習HQ(木工素人)
	ミトン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防2	[合]裁縫見習
	ミトン+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防3	[合]裁縫見習HQ
9	コアスガントレット	戦 ナ 暗	防5 回避−3	[敵]パルブロ鉱山:Zi'Ghi Boneeater
10	王国兵制式革手袋	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 攻+3	[交]サンドリアランク1
	共和軍団兵制式籠手	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 攻+3	[交]バストゥークランク1
	スケイルフィンガー	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防3	[合]鍛冶見習
	ソリッドフィンガー	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防4	[合]鍛冶見習HQ
11	グローブ	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防3	[合]裁縫素人
	グローブ+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防4	[合]裁縫素人HQ
	ジーロットミトン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防3 MP+5 INT−2 MND+3	[敵]ギデアス:Hoo Mjuu the Torrent
	ブラスミトン	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3	[合]彫金見習
	ブラスミトン+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4	[合]彫金見習HQ
12	リネンカフス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防3	[合]裁縫徒弟(彫金素人)
	リネンカフス+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防4 STR+1 耐火+3	[合]裁縫徒弟HQ(彫金素人)
14	バトルグローブ	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防4 命中+3 回避+3	[宝]龍王ランペールの墓(Treasure Chest)
15	アヌゲージⓇⒺ	白 吟 召	防3 MND+1	[サ]戦利品
	アングラーグローブ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 釣りスキル+1	[合]革細工見習HQ
	エニュオガントレⓇⒺ	戦 ナ 暗 竜	防4 STR+1	[サ]戦利品
	王国兵革手袋+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4 HP+4 攻+3	[合]革細工下級職人
	王国兵革手袋+2	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 HP+6 攻+3	[合]革細工下級職人HQ
	共和軍団兵籠手+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4 HP+2 MP+2 攻+3	[合]彫金徒弟
	共和軍団兵籠手+2	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 HP+3 MP+3 攻+3	[合]彫金徒弟HQ
	ニョルドグローブⓇⒺ	シ 獣 狩 コ	防4 飛攻+1	[サ]戦利品
	ネヴァンカフスⓇⒺ	黒 赤 青	防3 MP+1	[サ]戦利品
	ノマドグローブ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 ヒーリングHP+1	[合]革細工素人HQ
	星数の手甲ⓇⒺ	モ 侍 忍 か	防4 命中+1	[サ]戦利品
	ライダーグローブ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 チョコボ騎乗時間+3	[合]革細工徒弟HQ
	ワーカーグローブ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 採掘・伐採技術アップ	[合]革細工下級職人HQ
16	ボーンミトン	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4	[合]骨細工見習(革細工素人)
	ボーンミトン+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 耐火−3 回避+1	[合]骨細工見習HQ(革細工素人)
	無臭の腕輪	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防4 回避+5	[ク]ウィンダス:伝説の大作戦
17	**ファイングローブ**	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6	[合]革細工見習HQ
	リザードグローブ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5	[合]革細工見習
18	木綿の手甲	モ 侍 忍	防5	[合]裁縫徒弟(木工素人)
	木綿の手甲+1	モ 侍 忍	防6	[合]裁縫徒弟HQ(木工素人)
20	カーバンクルミトンⓇⒺ	召	防5 MP+14	[敵]ウガレピ寺院:Crimson-toothed Pawberry
	ガリスングローブ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 VIT+1 INT+1	[他]ガリスン:サルタバルタなど(Lv20制限)
	トレダーカフス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防5	[合]裁縫徒弟(革細工素人)
	バロンカフス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防6 MP+4 MND+1	[合]裁縫徒弟HQ(革細工素人)
	ホワイトミトン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防4	[合]裁縫印可
	ホワイトミトン+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防5 MP+3 回避+2	[合]裁縫印可HQ
	傭兵の手甲	モ 侍 忍	防5	[交]ウィンダスランク2
21	ビートルミトン	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6	[合]骨細工徒弟(革細工素人)

※ 常花の石窟、ルホッツ銀山、ゴユの空洞:Lambton Worm

防具ー両手のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
21	**ビートルミトン+1**	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防7 耐氷−3 回避+1	[合]骨細工徒弟HQ(革細工素人)
23	**グレートグローブ**	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防7	[合]裁縫見習HQ
	コットングローブ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防6	[合]裁縫見習
24	チェーンミトン	戦ナ暗獣侍忍	防7	[合]鍛冶下級職人(木工素人/革細工素人)
	チェーンミトン+1	戦ナ暗獣侍忍	防8	[合]鍛冶下級職人HQ(木工素人/革細工素人)
25	エアダスタナⓇⒺ	白吟召	防6 MND+1 CHR+1	[サ]戦利品
	シェードミトン	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防7 エンプティキラー	[合]骨細工下級職人(裁縫徒弟/革細工徒弟)
	シェードミトン+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防8 回避+1 エンプティキラー	[合]骨細工下級職人HQ(裁縫徒弟/革細工徒弟)
	月数籠手ⓇⒺ	モ侍忍か	防7 命中+1 回避+1	[サ]戦利品
	バーブカフスⓇⒺ	黒赤青	防6 MP+1 命中+1	[サ]戦利品
	フォボスガントレⓇⒺ	戦ナ暗竜	防7 STR+1 VIT+1	[サ]戦利品
	フレイグローブⓇⒺ	シ獣狩コ	防7 攻+1 飛攻+1	[サ]戦利品
	マイコフィルカフスⓇⒺ	白黒召学	防6 INT+1 MND+2 敵対心−2	[敵]ギルド桟橋:Mycophile
	傭兵手甲+1	モ侍忍	防6 命中+2 飛命+2	[合]裁縫見習
	傭兵手甲+2	モ侍忍	防7 命中+3 飛命+3	[合]裁縫見習HQ
27	エルダーブレーサー	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 MP+32 INT+2 ガルカ専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	カスタムFグローブ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 HP+12 MP+4 STR+3 DEX+3 VIT−1 AGI−1 ヒューム♀専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	カスタムMグローブ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 HP+12 MP+4 STR+3 DEX+3 VIT−1 AGI−1 ヒューム♂専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	サベジガントレット	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 MP+16 VIT+4 MND+2 ミスラ専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	デボティーミトン	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防5 MP+8 INT−4 MND+5	[合]裁縫皆伝
	デボティーミトン+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防6 MP+9 INT−3 MND+6	[合]裁縫皆伝HQ
	ブラスフィンガー	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防7	[合]彫金徒弟
	ブラスフィンガー+1	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防8	[合]彫金徒弟HQ
	マグナガントレット	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 MP+24 DEX+2 INT+1 エルヴァーン♂専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	マグナグローブ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 MP+24 DEX+2 INT+1 エルヴァーン♀専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	ワンダーミトン	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 HP+12 STR+3 タルタル専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
28	ウールカフス	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防6	[合]裁縫名取(彫金素人)
	ウールカフス+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防7 AGI+1 耐風+3	[合]裁縫名取HQ(彫金素人)
29	アイゼンヘンツェ	戦ナ	防9 VIT+1	[合]鍛冶名取(彫金見習)
	カンプフヘンツェ	戦ナ	防10 VIT+2	[合]鍛冶名取HQ(彫金見習)
	シアーミトン	白黒召か学	防5 INT+1 MND+1	[合]裁縫徒弟(革細工見習)
	シアーミトン+1	白黒召か学	防6 INT+2 MND+2	[合]裁縫徒弟HQ(革細工見習)
	大地の手甲	モ侍忍	防7 耐土+1 耐雷+1	[合]裁縫下級職人(木工素人)
	大地の手甲+1	モ侍忍	防8 耐土+2 耐雷+2	[合]裁縫下級職人HQ(木工素人)
30	エイムグローブ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 エンチャント:飛命+3<50回 30分 30秒>	[合]革細工徒弟
	王国従士制式鎖手袋	戦ナ暗獣侍忍	防8 命中+2	[交]サンドリアランク3
	ガリシュミトン	モ赤ナ吟狩青	防9 土曜日:回避+2	[合]裁縫下級職人(革細工見習)
	ギガースの腕輪	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防9 HP+15 STR+3 DEX−2 AGI−2	[敵]デルクフの塔下層:Epialtesなど
	スタデッドグローブ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7	[合]革細工徒弟
	ストロンググローブ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防8	[合]革細工徒弟HQ
	ノクトグローブ	シ狩コ	防5 耐闇+1 飛命+1	[合]裁縫徒弟(革細工見習)
	ノクトグローブ+1	シ狩コ	防6 耐闇+2 飛命+2	[合]裁縫徒弟HQ(革細工見習)
	百人隊長籠手	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防8 DEX+1	[交]バストゥークランク3
	ミストミトン	モ赤ナ吟狩青	防9 土曜日:回避+2 エンチャント:回避アップ<10回 10分 30秒>	[合]鍛冶目録(裁縫下級職人)
	傭兵隊長の軍手	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防6 AGI+1	[交]ウィンダスランク3
	ルビエスミトン	モ赤ナ吟狩青	防10 土曜日or風曜日:回避+2	[合]裁縫下級職人HQ(革細工見習)
34	王国従士鎖手袋+1	戦ナ暗獣侍忍	防9 命中+2 自国支配地域:MP+10	[合]彫金目録
	王国従士鎖手袋+2	戦ナ暗獣侍忍	防10 命中+2 自国支配地域:MP+12	[合]彫金目録HQ
	落人の籠手	モ侍忍	防8 耐光−8 耐闇+8 攻+20 回避−5	[BF]天誅六人衆
	落武者の籠手ⓇⒺ	モ侍忍	防8 耐光−8 耐闇+8 攻+20 回避−5	[敵]オズトロヤ城:Mee Deggi the Punisher
	百人隊長籠手+1	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防9 DEX+1 自国支配地域:STR+1	[合]錬金術印可
	百人隊長籠手+2	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防10 DEX+1 自国支配地域:STR+2	[合]錬金術印可HQ
	母衣武者の籠手Ⓡ	モ侍忍	防7 攻+15	[敵]リヴェーヌ岩塊群サイトB01:Boroka
	傭兵隊長軍手+1	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防7 AGI+1 自国支配地域:攻+5 飛攻+5	[合]裁縫徒弟
	傭兵隊長軍手+2	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防8 AGI+1 自国支配地域:攻+7 飛攻+7	[合]裁縫徒弟HQ
	リネンミトン	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防7	[合]裁縫下級職人
	リネンミトン+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防8	[合]裁縫下級職人HQ
35	アイアンミトン	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防8	[合]鍛冶名取(革細工素人)
	アイアンミトン+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防9	[合]鍛冶名取HQ(革細工素人)
	エンリルコッルクⓇⒺ	白吟召	防7 MND+1 CHR+1 敵対心−1	[サ]戦利品
	ダイモスガントレⓇⒺ	戦ナ暗竜	防9 STR+1 VIT+1 命中+1	[サ]戦利品
	日数籠手ⓇⒺ	モ侍忍か	防8 命中+1 回避+1 モクシャ+1	[サ]戦利品
	フレイヤグローブⓇⒺ	シ獣狩コ	防8 AGI+1 攻+1 飛攻+1	[サ]戦利品
	マッハカフスⓇⒺ	黒赤青	防7 MP+1 命中+1 攻+1	[サ]戦利品
36	朔の腕輪	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防8 MP+8	[ク]ウィンダス:3本の杖
	シルバーミトン	戦ナ暗獣侍忍	防9	[合]彫金下級職人
	シルバーミトン+1	戦ナ暗獣侍忍	防10	[合]彫金下級職人HQ
	センナイトバングルⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防9 曜日:魔法命中率+1	[敵]リヴェーヌ岩塊群サイトA01:Sheildtrap
	ブレーサー	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防8	[合]裁縫徒弟
	ブレーサー+1	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防9	[合]裁縫徒弟HQ
37	**アイアンフィンガ+1**	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防10	[合]鍛冶下級職人HQ
	アイアンフィンガー	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防9	[合]鍛冶下級職人
38	クイルグローブ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防9	[合]革細工下級職人
	クイルグローブ+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防10	[合]革細工下級職人HQ
	ビロードカフス	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防8	[合]裁縫印可(彫金見習)
	メイジカフス	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防9 AGI+2 耐風+5	[合]裁縫印可HQ(彫金見習)
40	オギュゴスの腕輪	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防11 HP+20 STR+5 DEX−3 AGI−3	[敵]デルクフの塔中層:Ogygos
	ガントレット	戦ナ暗	防11	[合]鍛冶目録

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
40	**ガントレット+1**	戦 ナ 暗	防12	[合]鍛冶目録HQ
	鋼鉄銃士隊制式篭手	戦 ナ 暗	防12 飛命+5	[交]バストゥークランク4
	連邦魔戦士制式手袋	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防8 攻+5	[交]ウィンダスランク4
41	シルバーバングル	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防9	[合]彫金名取
	シルバーバングル+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10	[合]彫金名取HQ
	バルマーバングル	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防9 エンチャント:ギルスティール<20回 1分 30秒>	[合]彫金目録
43	鋼鉄銃士隊篭手+1	戦 ナ 暗	防13 飛命+5 自国支配地域:STR+2	[合]彫金皆伝
	鋼鉄銃士隊篭手+2	戦 ナ 暗	防14 飛命+5 自国支配地域:STR+3	[合]彫金皆伝HQ
	五月雨手甲	モ 侍 忍	防10 水属性天候:命中+8	[敵]メリファト山地:Waraxe Beak
	連邦魔戦士手袋+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防9 攻+5 自国支配地域:HP+14	[合]裁縫下級職人
	連邦魔戦士手袋+2	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防10 攻+5 自国支配地域:HP+16	[合]裁縫下級職人HQ
45	アルミナムフル	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防10	[合]鍛冶目録
	カラパスミトン	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防10	[合]骨細工名取(革細工見習)
	カラパスミトン+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防11 耐雷−3 回避+1	[合]骨細工名取HQ(革細工見習)
	機工士の軍手Ⓔ	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防10 VIT+1 INT+1	[ク]ジュノ:デリケートな時計塔
	コンシリングカフス	白 黒 吟 召 か 学	防9 敵対心−5	[敵]ソ・ジヤ(Lv40制限):Gyre-Carlin
	サンダーミトン	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防10 エンチャント:エンサンダー<50回 5分 30秒>	[合]骨細工名取
	ラムマフラⓇ	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防9 命中+3 コンビネーション:命中+ 攻+	[交]サンドリア[s]:剣勲章
	ルイサンムフル	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防10 STR+1 DEX+1 AGI−3 命中+2 攻+2 回避−2	[合]鍛冶目録HQ
46	エアロマフラ	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防12 エンチャント:エンエアロ<50回 5分 30秒>	[合]彫金名取
	篭手	侍	防10	[合]鍛冶印可(裁縫名取)
	篭手改	侍	防11	[合]鍛冶印可HQ(裁縫名取)
	マフラ	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防12	[合]彫金名取
	マフラ+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防13	[合]彫金名取HQ
47	ストーンバングル	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10 エンチャント:エンストーン<50回 5分 30秒>	[合]骨細工目録
	タートルバングル	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10	[合]骨細工目録
	タートルバングル+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防11	[合]骨細工目録HQ
48	ウールブレーサー	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防10	[合]裁縫名取
	ウールブレーサー+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防11	[合]裁縫名取HQ
	スチールフィンガ+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防13	[合]鍛冶目録HQ
	スチールフィンガー	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防12	[合]鍛冶目録
	ディノグローブ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防13 耐火+3 耐水−1	[合]革細工目録HQ
	ファイアブレーサー	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防10 エンチャント:エンファイア<50回 5分 30秒>	[合]裁縫名取
	ブリザードグローブ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12 耐火+2 耐水−1 エンチャント:エンブリザド<50回 5分 30秒>	[合]骨細工目録
	ラプトルグローブ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12 耐火+2 耐水−1	[合]革細工目録
49	忍手甲	モ 侍 忍	防11	[合]裁縫高弟(鍛冶徒弟)
	忍手甲改	モ 侍 忍	防12 DEX+1	[合]裁縫高弟HQ(鍛冶徒弟)
	ミスリルガントレ	戦 ナ 暗	防13	[合]彫金印可
	ミスリルガントレ+1	戦 ナ 暗	防14 INT+1 耐火−1 耐氷+3 耐光+3	[合]彫金印可HQ
50	アイボリーミトン	白 召	防9 MP+12 DEX−2 MND+5	[BF]虎視眈眈、爆走爬竜、餓鬼武者など
	ウォータミトン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防10 エンチャント:エンウォータ<50回 5分 30秒>	[合]裁縫印可
	エンケラドスの腕輪	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防14 HP+25 STR+7 DEX−4 AGI−4	[敵]デルクフの塔上層:Enkelados
	王国騎士制式鎖手袋	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防13 命中+3	[交]サンドリアランク5
	オステアカフス	召	防8 MP+15 CHR−1 召喚魔法スキル+2 契約の履行使用間隔−1	[合]革細工師範(裁縫見習)
	クロウブレーサー	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防10 回避+5 敵対心−4	[合]裁縫印可(革細工見習)
	ストームゲージⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防11 MP+22 アサルト:ヒーリングMP+3	[ア]レクイエム作戦:???グローブ
	ストームマノポラⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防16 回避+6 敵対心+3	[ア]海猫護送作戦:???グローブ
	スパイクフィンガー	戦 獣 狩 侍 竜	防8 VIT−2 攻+12	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、爆走爬竜
	スライガントレット	黒 赤 吟 青 か	防10 HP+8 AGI−1 INT+3	[BF]虎視眈眈、爆走爬竜、餓鬼武者など
	ブラックミトン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防10	[合]裁縫目録
	ペナンスカフス	召	防9 MP+17 CHR−2 召喚魔法スキル+3 契約の履行使用間隔−2	[合]革細工師範HQ(裁縫見習)
	メイジミトン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防11 INT+1	[合]裁縫目録HQ
	ラッシュグローブ	ナ 竜	防11 VIT+4 AGI+1 MND−3	[BF]虎視眈眈、爆走爬竜、餓鬼武者など
	レイヴンブレーサー	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防11 回避+6 敵対心−5	[合]裁縫印可HQ(革細工見習)
	連邦軍師制式袖飾り	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10 回避+5	[交]ウィンダスランク5
51	エイムブレスレットⓇ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防6 命中+6 攻−18	[敵]フェ・イン:Capricious Cassie
52	アイスガントレットⓇⒺ	ナ 暗	防16 STR+4 VIT+4 命中+4 ヒーリングMP+1 被物理ダメージ:アイススパイク	[ア]地雷原処理作戦:???グローブ
	王国騎士鎖手袋+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防14 命中+3 自国支配地域:飛命+5	[合]鍛冶印可
	王国騎士鎖手袋+2	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防15 命中+3 自国支配地域:飛命+6	[合]鍛冶印可HQ
	ゴールドバングル	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防11	[合]彫金印可
	ゴールドバングル+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防12	[合]彫金印可HQ
	スカラーブレーサーⓇⒺ	学	防13 MP+15 MND+3 詠唱中断率20%ダウン 敵対心−2	[AF]AFクエスト2:学者
	ダンサーバングルⓇⒺ	踊	防15 HP+12 DEX+2 AGI+2 ステップ命中率アップ ♂専用	[AF]バストゥーク商業区:Matthiasに依頼
	ダンサーバングルⓇⒺ	踊	防15 HP+12 DEX+2 AGI+2 ステップ命中率アップ ♀専用	[AF]バストゥーク商業区:Matthiasに依頼
	ハンターブレーサーⓇⒺ	狩	防10 HP+10 DEX+3 耐闇+10 影縫い効果アップ	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	連邦軍師袖飾り+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防11 回避+5 自国支配地域:命中+5	[合]裁縫高弟
	連邦軍師袖飾り+2	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防12 回避+5 自国支配地域:命中+6	[合]裁縫高弟HQ
	ローグアームレットⓇⒺ	シ	防15 HP+10 DEX+3 耐氷+10 ぬすむ+1	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
53	シルクカフス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防11	[合]裁縫高弟(彫金見習)
	シルクカフス+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防12 MND+3 耐水+7	[合]裁縫高弟HQ(彫金見習)
	シルケンカフス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防11 HP+12 MP+12	[合]裁縫高弟(彫金見習)
	マギカフス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防12 HP+13 MP+13 MND+3 耐水+7	[合]裁縫高弟HQ(彫金見習)
54	ウィザードグローブⓇⒺ	黒	防13 MP+12 CHR+3 精霊魔法スキル+15 敵対心−1	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	エボカーブレーサーⓇⒺ	召	防11 MP+15 VIT+4 召喚獣属性のダメージを時々MPに変換 召喚獣:敵対心−2	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	カオスガントレットⓇⒺ	暗	防12 HP+11 DEX+3 耐闇+10 ウェポンバッシュ+10	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	ガラントガントレⓇⒺ	ナ	防16 HP+11 DEX+3 耐光+10 敵対心+2	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具ー両手のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
54	コルセアガントリーⓇⒺ	コ	防11 HP+10 DEX+2 MND+2 受け流しスキル+5	[AF]ウィンダス水の区:Door:Houseに依頼
	テンプルグローブⓇⒺ	モ	防14 HP+14 STR+4 耐闇+10 ためる効果アップ	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	ビーストグローブⓇⒺ	獣	防12 HP+11 DEX+3 受け流しスキル+5 あやつる+3	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	ファイターマフラⓇⒺ	戦	防16 HP+13 STR+4 盾スキル+10 敵対心+3	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	ワーロックグローブⓇⒺ	赤	防16 MP+12 DEX+4 耐闇+10 受け流しスキル+10	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
55	**アキンジバズバンド**	戦 赤シナ暗獣吟狩侍忍竜 青コ 踊	防15 HP−9 命中+4 飛攻+3 回避+3	[合]鍛冶印可HQ(革細工下級職人/裁縫徒弟)
	コブラカフスⓇ	モ白黒赤シ 暗 吟狩 召青コか踊学	防11 INT+1 MND+1 CHR+1 回避+5 コンビネーション:MP+	[交]ウィンダス(S):剣勲章
	ジャリダバズバンド	戦 赤シナ暗獣吟狩侍忍竜 青コ 踊	防14 HP−9 命中+3 飛攻+2 回避+2	[合]鍛冶印可(革細工下級職人/裁縫徒弟)
	フォースガントレⓇ	戦 ナ暗	防13 命中+5 コンビネーション:HP+	[交]バストゥーク(S):剣勲章
56	ドラケンフィンガーⓇⒺ	竜	防15 HP+11 DEX+3 受け流しスキル+10 飛竜:命中率アップ	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	パベトリダスタナⓇⒺ	か	防12 HP+13 AGI+3 マニューバ効果アップ オーバーロード確率ダウン	[AF]アトルガン白門:Dhima Polevhiaに依頼
	プロテクトバングルⓇⒺ	モ白黒赤シ 暗 吟狩 召青コか踊学	防30 耐氷−6	[敵]流砂洞:Diamond Dieg
	マジカルミトン	モ白黒赤 ナ 吟狩 召青 か 学	防16 HP+20 MP+20	[敵]礼拝堂:Elel
	明珍筒籠手ⓇⒺ	侍	防15 HP+15 DEX+4 敵対心+2 おにぎりの真の味がわかる	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	メガスバズバンドⓇⒺ	青	防16 MP+15 受け流しスキル+10 ラーニング確率アップ	[AF]アトルガン白門:Lathuyaに依頼
57	スコピオミトン	戦モ 赤シナ暗獣吟 侍忍竜 青コ 踊	防13 HP+3 耐氷−2 耐水+5 耐闇+5	[合]骨細工印可(革細工下級職人)
	スコピオミトン+1	戦モ 赤シナ暗獣吟 侍忍竜 青コ 踊	防14 HP+4 耐氷−2 耐水+7 耐闇+7	[合]骨細工印可HQ(革細工下級職人)
	ライトガントレット	白黒赤 吟 召青 か 学	防15 HP+5 STR+3 VIT+3	[宝]ガルレージュ要塞(Treasure Coffer)
58	サンドグローブⓇⒺ	戦 赤シナ暗獣吟狩侍忍竜 青コ 踊	防13 DEX+2 AGI+2 耐土+11 土属性天候:回避+7	[敵]流砂洞:Nussknacker
	ピークグローブ	戦 赤シナ暗獣吟狩侍忍竜 青コ 踊	防14 VIT+1 耐土+3	[合]革細工印可
	ピークグローブ+1	戦 赤シナ暗獣吟狩侍忍竜 青コ 踊	防15 VIT+2 耐土+4	[合]革細工印可HQ
	氷雨手甲	モ 侍忍	防12 耐氷+10 水属性天候:命中+9	[合]裁縫皆伝
	氷雨手甲改	モ 侍忍	防13 耐氷+12 水属性天候:命中+10	[合]裁縫皆伝HQ
59	**アブタルダスタナ**	戦 ナ暗獣 侍	防14 STR+5 AGI+4	[合]革細工皆伝HQ(彫金名取/裁縫見習)
	シパーヒダスタナ	戦 ナ暗獣 侍	防13 STR+4 AGI+3	[合]革細工皆伝(彫金名取/裁縫見習)
	ダークマフラ	戦 ナ暗獣 侍忍	防16 耐光+2	[合]鍛冶印可
	ダークマフラ+1	戦 ナ暗獣 侍忍	防17 耐光+3	[合]鍛冶印可HQ
60	**ギルトガントレット**	戦 ナ暗	防17 VIT+2 耐闇+4	[合]彫金高弟HQ(錬金術目録)
	コーラルバングル	モ白黒赤シ 暗 吟狩 召青コか踊学	防12 被魔法ダメージ−1%	[合]骨細工皆伝
	ゴールドガントレ	戦 ナ暗	防15 VIT+1 耐闇+3	[合]彫金高弟(錬金術目録)
	コラルカフスⓇⒺ	吟	防15 HP+14 CHR+4 歌唱スキル+5 敵対心−1	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	サドゥカフスⓇⒺ	白黒 吟狩 召 か 学	防14 潜在能力:MP+35 詠唱中断率5%ダウン ヒーリングMP+1	[ア]指輪捜索指令:???グローブ
	サドゥブレスレットⓇⒺ	戦 ナ暗獣 侍忍	防16 潜在能力:ダブルアタック+2% ヘイスト+1%	[ア]指輪捜索指令:???グローブ
	デッドアイグローブ	戦 赤シナ暗獣吟狩侍忍竜 青コ 踊	防12 飛命+6 スロウ+5% 麻痺:飛命+10	[BF]皇国軍・白の書:ひとまねこどり
	トレーナーリスト	獣	防14 DEX+4 CHR+4	[BF]暴走戦車
	パラースの腕輪	戦モ 赤シナ暗獣吟 侍忍竜 青コ 踊	防15 HP+35 STR+9 DEX−5 AGI−5	[敵]デルクフの塔上層:Pallas
	ヒーラーミトンⓇⒺ	白	防14 MP+10 STR+5 回復魔法スキル+15 敵対心−4	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
	マーマンバングル	モ白黒赤シ 暗 吟狩 召青コか踊学	防13 被魔法ダメージ−2%	[合]骨細工皆伝HQ
	乱波手甲ⓇⒺ	忍	防14 HP+13 DEX+3 飛攻+20 投てきスキル+5	[AF]ボルグヘルツの失われた魔手
61	カラパスガントレ	戦モ 赤シ 暗獣吟狩侍 竜 踊	防16 耐水+5 潜在能力:攻+8 防+16	[合]骨細工師範
	カラパスガントレ+1	戦モ 赤シ 暗獣吟狩侍 竜 踊	防17 耐水+6 潜在能力:攻+9 防+17	[合]骨細工師範HQ
	シルクミトン	モ白黒赤 ナ 吟狩 召青 か 学	防11 HP+5 耐光+3 耐闇−3	[合]裁縫高弟
	シルクミトン+1	モ白黒赤 ナ 吟狩 召青 か 学	防12 HP+6 耐光+4 耐闇−2	[合]裁縫高弟HQ
62	ウッドガントレット	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防11 HP−30 MP+55 DEX+4 VIT−3 INT+4 エルヴァーン♂専用	[BF]攻城剛力組
	ウッドグローブ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防11 HP−30 MP+55 DEX+4 VIT−3 INT+4 エルヴァーン♀専用	[BF]攻城剛力組
	クリークFミトン	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防11 HP+65 STR+6 VIT+2 AGI−3 タルタル♀専用	[BF]攻城剛力組
	クリークMミトン	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防11 HP+65 STR+6 VIT+2 AGI−3 タルタル♂専用	[BF]攻城剛力組
	デューンブレーサー	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防11 HP−35 MP+65 VIT−5 INT+2 MND+2 ガルカ専用	[BF]攻城剛力組
	マリンFグローブ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防11 MP+35 VIT−3 AGI−3 INT+4 MND+4 CHR+3 ヒューム♀専用	[BF]攻城剛力組
	マリンMグローブ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防11 MP+35 VIT−3 AGI−3 INT+4 MND+4 CHR+3 ヒューム♂専用	[BF]攻城剛力組
	リバーガントレット	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防11 HP+60 VIT+6 AGI−5 MND+1 ミスラ専用	[BF]攻城剛力組
63	ガーデンバングル	モ白黒赤シ 暗 吟狩 召青コか踊学	防12 HP+30 VIT+2 日中:リジェネ	[合]錬金術皆伝(木工目録)
	ダークミトン	戦モ 赤シナ暗獣吟 侍忍竜 青コ 踊	防14 耐光+1 耐闇+1 被物理ダメージ−1%	[合]鍛冶高弟(革細工名取)
	ダークミトン+1	戦モ 赤シナ暗獣吟 侍忍竜 青コ 踊	防15 耐光+2 耐闇+2 被物理ダメージ−2%	[合]鍛冶高弟HQ(革細工名取)
	フェロニアバングル	モ白黒赤シ 暗 吟狩 召青コか踊学	防13 HP+35 VIT+3 日中:リジェネ	[合]錬金術皆伝HQ(木工目録)
	羅漢手甲	モ 侍忍	防13 回避+3 敵対心+1	[合]裁縫皆伝(鍛冶名取)
	羅漢手甲改	モ 侍忍	防14 回避+4 敵対心+2	[合]裁縫皆伝HQ(鍛冶名取)
65	**コーラルフィンガ+1**	戦 赤 ナ暗獣 狩侍 竜 青	防15 耐雷−2 耐水+4 被魔法ダメージ−2%	[合]骨細工高弟HQ
	コーラルフィンガー	戦 赤 ナ暗獣 狩侍 竜 青	防14 耐雷−3 耐水+3 被魔法ダメージ−1%	[合]骨細工高弟
	神殿大騎士制式腕輪Ⓔ	モ白黒赤シ 暗 吟狩 召青コか踊学	防11 他国支配地域:AGI+2 回避スキル+7	[交]サンドリアランク8(2位以上)
	神殿大騎士制式籠手Ⓔ	戦 ナ暗	防15 他国支配地域:DEX+2 受け流しスキル+10	[交]サンドリアランク8
	千人隊長制式手袋Ⓔ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防11 他国支配地域:VIT+2 回避スキル+5 受け流しスキル+5	[交]バストゥークランク8
	タイガーグローブ	戦 赤シナ暗獣吟狩侍忍竜 青コ 踊	防14 耐火−3 耐氷+3 攻+3	[合]革細工高弟
	タピンブレーサー	モ白 赤シナ 獣吟 竜召青コか踊	防13 命中+1 攻+1	[合]裁縫高弟
	タピンブレーサー+1	モ白 赤シナ 獣吟 竜召青コか踊	防14 命中+3 攻+3 回避+3	[合]裁縫高弟HQ
	バトルブレーサー	モ白 赤シナ 獣吟 竜召青コか踊	防13 命中+1	[合]裁縫高弟
	バトルブレーサー+1	モ白 赤シナ 獣吟 竜召青コか踊	防14 命中+3	[合]裁縫高弟HQ
	フェラルグローブ	戦 赤シナ暗獣吟狩侍忍竜 青コ 踊	防15 耐火−2 耐氷+4 攻+4	[合]革細工高弟HQ
	フェンスブレーサー	モ白 赤シナ 獣吟 竜召青コか踊	防16 HP+18 攻+6 回避+4	[敵]マムーク:Zizzy Zillah
	マーリドミトン	戦モ 赤シナ暗獣吟 侍忍竜 青コ 踊	防12 HP+15 耐水+5 飛命+2	[合]骨細工印可(革細工徒弟)
	マーリドミトン+1	戦モ 赤シナ暗獣吟 侍忍竜 青コ 踊	防13 HP+17 耐水+6 飛命+3	[合]骨細工印可HQ(革細工徒弟)
	魔戦隊長制式腕輪Ⓔ	モ白黒赤シ 暗 吟狩 召青コか踊学	他国支配地域:INT+1 MND+1 弱体魔法スキル+7 精霊魔法スキル+7	[交]サンドリアランク8(2位以上)
	魔戦隊長制式手袋Ⓔ	モ白 赤シナ 獣吟 竜召青コか踊	防15 他国支配地域:AGI+2 回避スキル+10	[交]ウィンダスランク8
66	コーラルミトン	戦 シ 獣 踊	防14 STR+1 DEX+2 被魔法ダメージ−1% 15MPをHPに変換	[合]骨細工高弟(革細工名取)

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
66	スコピオガントレ	戦 モ 赤 シ 暗 獣 吟 狩 侍 竜 踊	防12 耐火+5 レジストサイレス効果アップ 静寂:ヒーリングMP+4	[合]骨細工師範
	スコピオガントレ+1	戦 モ 赤 シ 暗 獣 吟 狩 侍 竜 踊	防13 耐火+6 レジストサイレス効果アップ 静寂:ヒーリングMP+5	[合]骨細工師範HQ
	マーマンミトン	戦 シ 獣 踊	防15 STR+1 DEX+3 被魔法ダメージ−2% 20MPをHPに変換	[合]骨細工高弟HQ(革細工名取)
67	**アリストミトン**	白	防17 MP+13 DEX+3 CHR+2	[合]裁縫皆伝HQ
	ダークガントレ	ナ 暗	防17 MP+7 STR+3 DEX−1 耐光+2 耐闇+2	[合]鍛冶皆伝(彫金名取)
	ダークガントレ+1	ナ 暗	防18 MP+8 STR+4 DEX−1 耐光+3 耐闇+3	[合]鍛冶皆伝HQ(彫金名取)
	ノーブルミトン	白	防16 MP+12 DEX+2 CHR+1	[合]裁縫皆伝
	ヘヴィガントレットⓇ	戦 ナ 暗	防15 スロウ+3% 被物理ダメージ−3% 敵対心−3	[敵]ウルガラン山脈:Mountain Worm
68	コブラグローブⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防12 HP+18 MP+18 魔法攻撃力アップ+2 コンサーブMP+3 コンビネーション:魔法命中率+	[交]ウィンダス〔S〕:戦功水晶章
	コブラミトンⓇⒺ	モ シ 狩 青 コ か 踊	防13 命中+4 ストアTP+3 敵対心−3 コンビネーション:カウンター+	[交]ウィンダス〔S〕:戦功水晶章
	シックマフラ	戦 暗 獣	防15 命中+3 攻+3 回避−2	[合]鍛冶皆伝
	シックマフラ+1	戦 暗 獣	防16 命中+3 攻+4 回避−2	[合]鍛冶皆伝HQ
	ドラゴンの小手ⓇⒺ	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防18 HP+28 MP+28 STR+2 MND+2	[ア]補給物資奪還指令:???グローブ
	ドラゴンフィンガ+1	竜	防16 HP+10 耐雷+12 耐水+12 被ブレスダメージ−5%	[合]骨細工皆伝HQ
	ドラゴンフィンガー	竜	防15 HP+8 耐雷+10 耐水+10 被ブレスダメージ−4%	[合]骨細工皆伝
	フォースヘンツェⓇⒺ	戦 ナ 暗 獣 侍 忍 竜	防14 STR+3 回避+4 モクシャ+2 コンビネーション:攻+	[交]バストゥーク〔S〕:戦功水晶章
	ラムダスタナⓇⒺ	戦 ナ 暗	防22 HP+20 敵対心+4 魔法防御力アップ+2 コンビネーション:全属性耐性+	[交]サンドリア〔S〕:戦功水晶章
69	クアールグローブ	シ 獣 狩 踊	防15 HP−1% DEX+2 VIT−1 回避+2	[合]革細工皆伝
	段蔵の手甲Ⓡ	モ 侍 忍	防21 カウンター+2 カンパニエ:カウンター+4 ストアTP+5	[敵]ラヴォール村〔S〕:Rugaroo
	トラマグローブ	赤 シ 獣 狩 踊	防16 HP−1% DEX+3 VIT−1 回避+3	[合]革細工皆伝HQ
70	アルキオネウス腕輪	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防16 HP+40 STR+11 DEX−6 AGI−6	[敵]デルクフの塔上層:Alkyoneus
	アンドヴァラナウトⓇⒺ	戦 黒 シ 暗 獣 狩 忍 竜 か 踊 学	防12 INT−7 ギルスティール+1	[敵]龍のねぐら:Fafnir
	ヴィシャスマフラⓇⒺ	黒 暗 学	防18 魔法攻撃力アップ+5 アブゾ系効果アップ	[敵]メリファト山地〔S〕:Bloodlapper
	ウォーグローブ	シ 狩 コ	防15 HP+13 VIT−2 命中+5 回避+5	[合]裁縫皆伝
	ウォーグローブ+1	シ 狩 コ	防16 HP+15 VIT−3 命中+6 回避+6	[合]裁縫皆伝HQ
	エボカーゲージⓇⒺ	召	防20 リヴァイアサン:攻撃力アップ ビシージ:リヴァイアサンの維持費−2	[敵]アラパゴ暗礁域:Lamie No.9
	オーガグローブ	赤 獣	防16 MP+12 STR+6 DEX−3 いたわる効果アップ	[合]革細工皆伝
	オーガグローブ+1	赤 獣	防17 MP+14 STR+7 DEX−4 いたわる効果アップ	[合]革細工皆伝HQ
	カバレーロガントレⓇⒺ	ナ 暗	防24 HP+28 アンデッドキラー効果アップ ヒーリングHP+2 コンビネーション:VIT+	[ア]ヘルシング作戦:???グローブ
	キングガントレット	ナ	防19 HP+20 VIT+3 耐光+3 耐闇+3 敵対心+3	[合]彫金皆伝HQ
	コンテマノポラ	戦 竜	防16 攻+5 受け流しスキル+5 敵対心+2	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録/革細工名取)
	タラスクミトン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 CHR−5 耐火+5 攻+10	[合]革細工名取(裁縫素人)
	タラスクミトン+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防8 CHR−6 耐火+6 攻+12	[合]革細工名取HQ(裁縫素人)
	盗賊の篭手	シ	防16 ぬすむ+3	[敵]怨念洞:Tonberry Tracker
	トードミトンⓇⒺ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防16 HP+20 魔法攻撃力アップ+3 レジストチャーム効果アップ	[敵]マムーク:Iriri Samariri
	トレーナーグローブ	獣	防22 HP+20 MP+20 CHR+5 敵対心−2	[BF]眠れる牡羊、軍隊蟻の行軍、会議は踊る
	ハイドラグローブⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 学	防16 命中+6 回避+6 敵対心−5 ヒーリングMP+1	[他]デュナミス−タブナジア
	ハイドラブレーサーⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防20 フェロー:HP+10 MP+10 DEX+2	[他]デュナミス−タブナジア
	ハイドラミトンⓇⒺ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防16 エンチャント:命中+15 飛命+15<1回 20時間 30秒>	[他]デュナミス−タブナジア
	ハイドラムフルⓇⒺ	戦 ナ 暗	防17 HP−18 MP+18 命中+4 敵対心+6	[他]デュナミス−タブナジア
	八幡篭手	侍	防19 STR+4 ストアTP+8 潜在能力:攻+10	[合]鍛冶師範(革細工名取)
	八幡篭手改	侍	防20 STR+5 ストアTP+9 潜在能力:攻+12	[合]鍛冶師範HQ(革細工名取)
	パトリシアンカフスⓇ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防16 回避スキル+6 回復魔法スキル+6 精霊魔法スキル+6	[敵]ベドー〔S〕:Da'Dha Hundredmask
	バローネマノポラ	戦 竜	防15 攻+4 受け流しスキル+4 敵対心+1	[合]鍛冶師範(彫金目録/革細工名取)
	バンピリックミトンⓇⒺ	黒 暗 学	防19 STR+3 DEX+3 アンデッドキラー効果アップ コンビネーション:ドレインとアスピルの効果アップ	[ア]ヘルシング作戦:???グローブ
	ビーストバズバンドⓇⒺ	獣	防22 ペットの防御力アップ ビシージ:よびだす性能アップ	[敵]マムーク:Dragonscaled Bugaal Ja
	プラチナバングル	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防14	[合]彫金皆伝
	プラチナバングル+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防15	[合]彫金皆伝HQ
	ブリーダーマフラⓇⒺ	獣 竜 召 か	防18 DEX+2 INT+2 命中+4 敵対心−4 コンビネーション:ペットの防御力+ 敵対心+	[ア]キラーロード作戦:???グローブ
	ブレスドミトン	白	防18 MP+15 MND+7 ヘイスト+5% 敵対心−3	[合]裁縫師範
	ブレスドミトン+1	白	防19 MP+18 MND+8 ヘイスト+6% 敵対心−4	[合]裁縫師範HQ
	マーシナリダスタナⓇⒺ	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防24 飛命+8 ビシージ:ラピッドショット発動率アップ	[敵]アラパゴ暗礁域:Medusa
	リッターヘンツェⓇⒺ	戦 ナ 暗	防29 HP+25 スロウ+4% エンチャント:ブレイズスパイク<50回 5分 30秒>	[敵]ゼオルム火山:Brass Borer
	ロードガントレット	ナ	防18 VIT+2 耐光+2 耐闇+2 20MPをHPに変換 敵対心+2	[合]彫金皆伝
71	オーキシュガントレⓇ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防23 HP+30 VIT+3 カンパニエ:リジェネ	[他]カンパニエops:黒太子討伐(王国軍)
	オニキスガドリング	暗	防16 STR+5 攻+10 被ダメージ+7% アブゾ系効果アップ	[合]鍛冶師範HQ
	キマイラリスト	獣	防14 HP+13 MP+13 命中+4 回避+4 敵対心−1 対リザード:あやつる+5	[合]革細工師範
	スカウトブレーサーⓇⒺ	狩	防14 HP+13 AGI+5 回避+7 敵対心−2	[他]デュナミス−ウィンダス
	スタウトリスト	獣	防15 HP+14 MP+14 命中+5 回避+5 敵対心−2 対リザード:あやつる+6	[合]革細工師範HQ
	ストーンマフラⓇⒺ	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防28 HP+10 MP+10 耐土+20 ストンスキン効果アップ	[BF]不撓の酋帥
	バーバリアンミトンⓇⒺ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12 VIT−4 攻+12 モクシャ−4 カウンター+1	[敵]ムバルポロス新市街:Goblin Collector
	バイソンリスト	獣	防13 MP+13 命中+4 敵対心−1 対リザード:あやつる+5	[合]革細工師範
	ブラックガドリング	暗	防15 STR+4 攻+8 被ダメージ+6% アブゾ系効果アップ	[合]鍛冶師範
	ブレーブリスト	獣	防14 MP+14 命中+5 敵対心−2 対リザード:あやつる+6	[合]革細工師範HQ
	夜叉手甲	忍	防16 受け流しスキル+7 詠唱中断率3%ダウン 敵対心+2	[合]裁縫師範(鍛冶名取/革細工名取)
	夜叉手甲改	忍	防17 受け流しスキル+8 詠唱中断率4%ダウン 敵対心+3	[合]裁縫師範HQ(鍛冶名取/革細工名取)
72	アビスガントレットⓇⒺ	暗	防20 MP+20 DEX+5 INT+8 暗黒魔法スキル+5	[他]デュナミス−ウィンダス

防具ー両手のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
72	アミールコッルクⓇⒺ	戦 ナ 暗 侍 竜	防21 攻+5 受け流しスキル+5 コンビネーション:被魔法・被ブレスダメージー	[交]ルジャワン霊窟
	イギトゲージⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 学	防17 INT+5 MND+5 回避+4 魔法攻撃力アップ+2 コンビネーション:リフレシュ	[交]マムージャ兵訓練所
	ヴァラーガントレⓇⒺ	ナ	防22 HP+16 VIT+5 敵対心+3 シールドバッシュ+10	[他]デュナミスーサンドリア
	ウォリアーマフラⓇⒺ	戦	防22 HP+20 VIT+5 攻+12 敵対心+2	[他]デュナミスージュノ
	エラントカフス	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防20 HP−20 MP+20 INT+5 敵対心−2	[合]裁縫師範(彫金徒弟/革細工徒弟)
	エンキドゥミトンⓇⒺ	モ シ 狩 侍 忍 青 コ か 踊	防24 STR+4 DEX+4 命中+5 飛命+5 モクシャ+2	[敵]アラパゴ暗礁域:Nuhnなど
	オーラムガントレⓇⒺ	戦 ナ 暗 獣 竜	防23 STR+2 DEX+2 命中−5 攻+12 回避−10	[敵]カダーバの浮沼:Mahjleaf the Paintorn
	オラクルグローブⓇⒺ	白 黒 吟 召	防18 HP+15 MP+25 弱体魔法スキル+5 ヒーリングMP+2	[敵]アルザダール海底遺跡群:Armed Gearsなど
	ガビアルフィンガ+1	侍 竜	防20 VIT+3 攻+4 被魔法ダメージ−4%	[合]骨細工師範HQ
	ガビアルフィンガー	侍 竜	防19 VIT+3 攻+3 被魔法ダメージ−2%	[合]骨細工師範
	コモドアガントリーⓇⒺ	コ	防14 HP+12 AGI+2 飛命+5 スナップショット効果アップ	[他]デュナミスージュノ
	サマナーブレーサーⓇⒺ	召	防15 MP+25 召喚魔法スキル+10 契約の履行使用間隔−2 召喚獣:命中率アップ	[他]デュナミスーバストゥーク
	シャイフゲージ	吟	防20 MP+14 CHR+6 歌再詠唱間隔−4	[合]革細工師範HQ(彫金名取/裁縫名取)
	シャイルゲージ	吟	防19 MP+12 CHR+5 歌再詠唱間隔−2	[合]革細工師範(彫金名取/裁縫名取)
	ソーサラーグローブⓇⒺ	黒	防15 MP+24 暗黒魔法スキル+10 敵対心−2 マジックバーストダメージボーナス	[他]デュナミスーウィンダス
	ダスクグローブ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防24 HP+20 攻+5 ヘイスト+3% 移動速度ダウン	[合]革細工師範
	ダスクグローブ+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防25 HP+22 攻+6 ヘイスト+4% 移動速度ダウン	[合]革細工師範HQ
	デュエルグローブⓇⒺ	赤	防17 MP+18 INT+4 強化魔法スキル+15 魔法防御力アップ+2	[他]デュナミスーバストゥーク
	ハイドラフィンガ+1	侍 竜	防21 VIT+4 命中+6 攻+4 回避+6 被魔法ダメージ−3%	[合]骨細工師範HQ
	ハイドラフィンガー	侍 竜	防20 VIT+3 命中+5 攻+3 回避+5 被魔法ダメージ−2%	[合]骨細工師範
	ベルワンダスタナⓇⒺ	モ 赤 シ 獣 狩 忍 竜 コ か 踊	防19 命中+5 飛命+5 飛攻+5 コンビネーション:モクシャ+	[交]レベロス風穴
	マハトマカフス	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防21 HP−25 MP+25 INT+6 敵対心−3	[合]裁縫師範HQ(彫金徒弟/革細工徒弟)
	羅刹手甲	モ 侍 忍	防24 攻+2 回避+10 潜在能力:カウンター+1	[合]裁縫師範(鍛冶名取/革細工名取)
	羅刹手甲改	モ 侍 忍	防25 攻+3 回避+11 カウンター+1	[合]裁縫師範HQ(鍛冶名取/革細工名取)
	ワイズグローブ	赤	防16 MND+4 命中+3 飛命+2 敵対心−2	[合]革細工皆伝(裁縫下級職人)
	ワイズグローブ+1	赤	防17 MND+5 命中+4 飛命+3 敵対心−3	[合]革細工皆伝HQ(裁縫下級職人)
73	アダマンガントレ	戦 ナ	防20 MP+10 VIT+3 AGI−1 INT−1 敵対心+2	[合]鍛冶師範(彫金目録)
	アダマンマフラⓇⒺ	戦 暗 獣	防22 INT−10 命中+4 攻+10 回避−4	[合]鍛冶師範(彫金徒弟)・要解呪
	アルマダマフラⓇⒺ	戦 暗 獣	防23 INT−11 命中+5 攻+11 回避−5	[合]鍛冶師範HQ(彫金徒弟)・要解呪
	イギラマニラ	黒	防11 精霊魔法スキル+5 魔法攻撃力アップ+2 被物理ダメージ:相手に呪い効果	[合]骨細工師範(錬金術名取)
	ウィルムフィンガーⓇⒺ	竜	防19 HP+16 AGI+3 命中+5 飛竜:被魔法ダメージ−5%	[他]デュナミスージュノ
	カイザーハントシュⓇⒺ	戦 ナ	防31 HP+22 STR−6 DEX−6 VIT+11 CHR+11 レジストスリープ効果アップ	[合]彫金師範HQ(錬金術名取)・要解呪
	クリムゾンフィンガⓇⒺ	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防26 HP+20 MP+20 飛命+10 飛攻+10 暗黒魔法スキル+10	[合]錬金術師範・要解呪
	ケーニヒハントシュⓇⒺ	戦 ナ	防30 HP+20 STR−5 DEX−5 VIT+10 CHR+10 レジストスリープ効果アップ	[合]彫金師範(錬金術名取)・要解呪
	早乙女筒籠手ⓇⒺ	侍	防21 HP+10 攻+10 敵対心+1 黙想効果アップ	[他]デュナミスーバストゥーク
	ジーニーゲージ	白 黒 赤 ナ 暗 召 青 学	防16 精霊魔法スキル+8 ヒーリングMP+1	[敵]ゼオルム火山:Garharlor the Unrulyなど
	ジェムガントレ	戦 ナ	防21 MP+12 VIT+4 AGI−2 INT−2 敵対心+3	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録)
	ジニーマニラ	黒	防12 精霊魔法スキル+6 魔法攻撃力アップ+3 被物理ダメージ:相手に呪い効果	[合]骨細工師範HQ(錬金術名取)
	修羅篠籠手ⓇⒺ	モ 侍 忍	防16 HP−20 命中+4 レジストパライズ効果アップ	[合]木工師範・要解呪
	修羅篠籠手改ⓇⒺ	モ 侍 忍	防17 HP−25 命中+5 レジストパライズ効果アップ	[合]木工師範HQ・要解呪
	ゼニスミトンⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防23 魔法攻撃力アップ+5 50HPをMPに変換	[合]裁縫師範・要解呪
	ゼニスミトン+1ⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防24 魔法攻撃力アップ+6 55HPをMPに変換	[合]裁縫師範HQ・要解呪
	ドラゴンミトン	シ	防16 AGI+4 攻+2 モクシャ+2 敵対心+2	[合]骨細工師範(革細工目録)
	ドラゴンミトン+1	シ	防17 AGI+5 攻+3 モクシャ+3 敵対心+3	[合]骨細工師範HQ(革細工目録)
	バードカフスⓇⒺ	吟	防18 HP+16 回避+5 管楽器スキル+3 敵対心−3	[他]デュナミスーバストゥーク
	バルバロッサムフルⓇⒺ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防22 飛命+7 飛攻+7	[ア]アシュタリフ号船長暗殺指令:???グローブ
	半蔵の手甲	モ 侍 忍	防18 耐火+6 命中+6 回避+6	[敵]ゼオルム火山:Energetic Eruca
	坂東武者の籠手ⓇⒺ	モ 侍 忍	防21 HP+3% 耐火−5 耐氷+5 耐風−5 耐土+5 耐雷−5 耐水+5 耐光−5 耐闇+5 攻+22 回避−10	[敵]アットワ地溝:Xolotl
	パンタンダスタナⓇⒺ	か	防18 HP+16 DEX+2 CHR+2 ヘイスト+3% オートマトン:ヘイスト+3%	[他]デュナミスーウィンダス
	ブラッドフィンガーⓇⒺ	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防27 HP+22 MP+22 飛命+11 飛攻+11 暗黒魔法スキル+11	[合]錬金術師範HQ・要解呪
	ヘカトンミトンⓇⒺ	戦 シ ナ 暗 獣 吟 竜	防25 HP+8 STR+7 DEX+4 スロウ+5%	[合]骨細工師範(革細工)・要解呪
	ヘカトンミトン+1ⓇⒺ	戦 シ ナ 暗 獣 吟 竜	防26 HP+10 STR+8 DEX+5 スロウ+7%	[合]骨細工師範HQ(革細工)・要解呪
	ミラージバズバンドⓇⒺ	青	防17 HP+12 MP+12 DEX+5 MND+5 回避+5	[他]デュナミスーサンドリア
	メレーグローブⓇⒺ	モ	防15 HP+3% 攻+16 モクシャ+4 チャクラ効果アップ2	[他]デュナミスージュノ
	ルーンバングル	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	潜在能力:回避+5 防+32	[他]謎の装置にインフィニティコアを使用
74	BTグローブ+1ⓇⒺ	獣	防15 HP+11 DEX+5 CHR+5 受け流しスキル+10 あやつる+3	[修]ビーストグローブを修復
	CHカフス+1ⓇⒺ	吟	防18 HP+14 VIT+7 CHR+7 歌唱スキル+10 敵対心−1	[修]コラルカフスを修復
	COガントリー+1ⓇⒺ	コ	防12 HP+15 DEX+5 MND+5 回避+3 受け流しスキル+5	[修]コルセアガントリーを修復
	CSガントレット+1ⓇⒺ	暗	防20 HP+11 MP+11 STR+6 DEX+6 命中+3 ウェポンバッシュ+10	[修]カオスガントレットを修復
	DCフィンガー+1ⓇⒺ	竜	防19 HP+11 STR+5 DEX+5 受け流しスキル+12 飛竜:命中率アップ	[修]ドラケンフィンガーを修復
	EKブレーサー+1ⓇⒺ	召	防11 MP+19 契約の履行使用間隔−1 召喚獣属性のダメージを 時々MPに変換 召喚獣:敵対心−2	[修]エボカーブレーサーを修復
	FTマフラ+1ⓇⒺ	戦	防22 HP+13 STR+6 盾スキル+15 敵対心+3	[修]ファイターマフラを修復
	GLガントレ+1ⓇⒺ	ナ	防22 HP+11 DEX+6 VIT+3 敵対心+2	[修]ガラントガントレを修復
	HLミトン+1ⓇⒺ	白	防14 MP+15 STR+7 MND+7 回復魔法スキル+15 敵対心−4	[修]ヒーラーミトンを修復

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
74	HTブレーサー+1ⓇⒺ	狩	防14 HP+10 DEX+6 AGI+6 乱れ撃ち効果アップ 影縫い効果アップ	[修]ハンターブレーサーを修復
	MGバズバンド+1ⓇⒺ	青	防17 MP+20 STR+3 INT+3 受け流しスキル+10 ラーニング確率アップ	[修]メガスバズバンドを修復
	PTダスタナ+1ⓇⒺ	か	防13 HP+18 STR+5 AGI+5 マニューバ効果アップ オーバーロード確率ダウン	[修]パペトリダスタナを修復
	ROアームレット+1ⓇⒺ	シ	防16 HP+10 DEX+3 ぬすむ+1 だまし討ちダメージアップ	[修]ローグアームレットを修復
	TPグローブ+1ⓇⒺ	モ	防15 HP+14 STR+6 ためる効果アップ モクシャ+4	[修]テンプルグローブを修復
	WLグローブ+1ⓇⒺ	赤	防17 MP+17 DEX+6 INT+2 MND+2 受け流しスキル+15	[修]ワーロックグローブを修復
	WZグローブ+1ⓇⒺ	黒	防13 MP+17 INT+3 CHR+3 精霊魔法スキル+15 敵対心−2	[修]ウィザードグローブを修復
	アストレガーミトン	戦 獣 狩 侍 竜	防24 VIT+4 飛竜:HP+10	[BF]屍臭病予防、猛鳥の食卓、恐鳥の歌
	教経の篭手	モ 侍 忍	防23 命中+10	[敵]アットワ地溝:Tiamat
	明珍筒篭手改ⓇⒺ	侍	防21 HP+15 STR+7 DEX+7 敵対心+2 おにぎりの真の味がわかる	[修]明珍筒篭手を修復
	ユニコンミトン	戦	防26 HP+24 攻+8 飛攻+8 潜在能力:攻+7	[合]骨細工師範(革細工目録)
	ユニコンミトン+1	戦	防28 HP+28 攻+9 飛攻+9 潜在能力:攻+8	[合]骨細工師範HQ(革細工目録)
	乱波手甲改ⓇⒺ	忍	防18 HP+13 STR+6 DEX+6 飛命+20 飛攻+20 投てきスキル+5	[修]乱波手甲を修復
75	ABガントレット+1ⓇⒺ	暗	防21 MP+20 DEX+5 INT+9 暗黒魔法スキル+7	[修]アビスガントレットを修復
	ASアムレット+1ⓇⒺ	シ	防17 HP+26 CHR+5 敵対心+4 トレジャーハンター+1	[修]アサシンアムレットを修復
	BDカフス+1ⓇⒺ	吟	防19 HP+16 回避+5 管楽器スキル+5 敵対心−4	[修]バードカフスを修復
	CMガントリー+1ⓇⒺ	コ	防15 HP+15 AGI+3 飛命+5 スナップショット効果アップ	[修]コモドアガントリーを修復
	CRミトン+1ⓇⒺ	白	防17 HP+20 MP+20 弱体魔法スキル+15 敵対心−4 バニシュの対不死生物効果アップ	[修]クレリクミトンを修復
	DLグローブ+1ⓇⒺ	赤	防18 MP+23 INT+5 強化魔法スキル+15 魔法防御力アップ+2	[修]デュエルグローブを修復
	MIバズバンド+1ⓇⒺ	青	防18 HP+12 MP+12 DEX+6 MND+6 回避+5	[修]ミラージバズバンドを修復
	MLグローブ+1ⓇⒺ	モ	防16 HP+3% 攻+18 モクシャ+5 チャクラ効果アップ2	[修]メレーグローブを修復
	MSグローブ+1ⓇⒺ	獣	防16 HP+20 AGI+5 よびだす性能アップ あやつる+4	[修]モンスターグローブを修復
	PNダスタナ+1ⓇⒺ	か	防19 HP+25 DEX+3 CHR+3 ヘイスト+3% オートマトン:ヘイスト+3%	[修]パンタンダスタナを修復
	SCブレーサー+1ⓇⒺ	狩	防15 HP+13 AGI+6 回避+9 敵対心−2	[修]スカウトブレーサーを修復
	SMブレーサー+1ⓇⒺ	召	防16 MP+30 召喚魔法スキル+12 契約の履行使用間隔−2 召喚獣:命中率アップ	[修]サマナーブレーサーを修復
	SRグローブ+1ⓇⒺ	黒	防16 MP+24 暗黒魔法スキル+12 敵対心−3 マジックバーストダメージボーナス	[修]ソーサラーグローブを修復
	VLガントレ+1ⓇⒺ	ナ	防23 HP+16 VIT+6 敵対心+4 シールドバッシュ+10	[修]ヴァラーガントレを修復
	WMフィンガー+1ⓇⒺ	竜	防20 HP+16 MP+16 AGI+4 命中+7 飛竜:被魔法ダメージ−5%	[修]ウィルムフィンガーを修復
	WRマフラ+1ⓇⒺ	戦	防23 HP+20 VIT+6 攻+14 敵対心+2	[修]ウォリアーマフラを修復
	アサシンアムレットⓇⒺ	シ	防16 HP+7 CHR+5 敵対心+3 トレジャーハンター+1	[他]デュナミスーザルカバード
	アスカルマノポラⓇⒺ	戦 ナ 暗 獣 侍 竜	防23 DEX+5 回避+8 敵対心+4 ヘイスト+2% コンビネーション:HPmax+	[ア]ナイズル島60層のHNM
	アレスガントレットⓇⒺ	戦 ナ 暗 竜	防20 HP+1% MP+1% STR+4 VIT+4 命中+10 コンビネーション:ダブルアタック+	[サ]加工
	薄金篭手ⓇⒺ	モ 侍 忍 か	防20 命中+10 回避+10 モクシャ+5 カウンター+2 コンビネーション:ヘイスト+	[サ]加工
	カーバンクルカフスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防14 召喚魔法詠唱時間−1 ルビーの輝き:リジェネ	[ク]その他:神在月
	クレリクミトンⓇⒺ	白	防16 MP+20 弱体魔法スキル+15 敵対心−3 バニシュの対不死生物効果アップ	[他]デュナミスーザルカバード
	甲賀手甲ⓇⒺ	忍	防18 忍具の知識 夜間:STR+12 ヘイスト+4%	[他]デュナミスーザルカバード
	甲賀手甲改ⓇⒺ	忍	防19 忍具の知識 夕方〜早朝:STR+13 ヘイスト+4%	[修]甲賀手甲を修復
	ゴリアードカフスⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 か 学	防18 命中+4 攻+4 魔法攻撃力アップ+4 魔法命中率+4 コンビネーション:魔法防御力アップ+	[ア]ナイズル島60層のHNM
	早乙女筒篭手改ⓇⒺ	侍	防22 HP+20 攻+12 敵対心+1 黙想効果アップ	[修]早乙女筒篭手を修復
	シャドウカフスⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防14 INT+5 魔法命中率+3 敵対心−1 被物理ダメージ+2%	[合]裁縫師範(彫金目録/革細工下級職人)・要解呪
	シャドウガントレⓇⒺ	戦 ナ 暗	防23 HP+18 MP+18 CHR+4 命中+3 攻+5	[合]鍛冶師範(彫金目録)・要解呪
	スカディバズバンドⓇⒺ	シ 獣 狩 コ	防17 STR+5 AGI+5 攻+10 飛攻+10 コンビネーション:クリティカルヒット+	[サ]加工
	青龍篭手ⓇⒺ	戦 モ 獣 吟 狩 侍 忍	防26 HP+50 AGI+15 飛命+10	[敵]ル・オンの庭:Seiryu
	デナリリストⓇⒺ	モ シ 狩 忍 青 コ 踊	防17 STR+4 MND+4 攻+6 回避+6 被ダメージ−2% コンビネーション:命中+	[ア]ナイズル島60層のHNM
	ナイトメアグローブ	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防13 潜在能力:召喚獣維持費−1	[敵]カダーバの浮沼:Peallaidh
	ナシラゲージⓇⒺ	白 黒 赤 召 青	防18 魔法命中率+3 敵対心−4 召喚獣維持費−1 ヘイスト+1%	[交]Wilhelm:アルテマの触手
	八竜篭手Ⓡ	戦 モ 狩 侍 忍	防26 DEX+10 命中+5 残心効果アップ コンビネーション:ストアTP+	[敵]カダーバの浮沼:Tyger
	バルキリーカフスⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防15 INT+6 魔法命中率+4 敵対心−2 被物理ダメージ+3%	[合]裁縫師範HQ(彫金目録/革細工下級職人)・要解呪
	バルキリーガントレⓇⒺ	戦 ナ 暗	防24 HP+20 MP+20 CHR+5 命中+4 攻+6	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録)・要解呪
	ホマムマノポラⓇⒺ	シ ナ 暗 竜 青	防20 HP+20 MP+20 命中+4 敵対心+3 ヘイスト+3%	[交]Wilhelm:オメガの前肢
	マルドゥクダスタナⓇⒺ	白 吟 召	防20 MP+2% MND+6 CHR+6 リジェネ 敵対心−4 コンビネーション:ファストキャスト効果+	[サ]加工
	モリガンカフスⓇⒺ	黒 赤 青	防21 MP+25 命中+5 攻+5 魔法命中率+5 魔法攻撃力アップ+5 コンビネーション:魔法攻撃力アップ+	[サ]加工
	モンスターグローブⓇⒺ	獣	防15 HP+14 AGI+4 よびだす性能アップ あやつる+4	[他]デュナミスーザルカバード

防具ー腰

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	鍛冶師ベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：合成イメージサポート<25回 3分 30秒>	[他]鍛冶指定生産品
	革細工師ベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：合成イメージサポート<25回 3分 30秒>	[他]革細工指定生産品
	クラムワームベルト	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ストック：ゴカイ<10回 5分 30秒>	[合]革細工見習
	ゴールドモグベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+3% 耐水+3	[他]公式イベント
	骨彫師ベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：合成イメージサポート<25回 3分 30秒>	[他]骨細工指定生産品
	裁縫師ベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：合成イメージサポート<25回 3分 30秒>	[他]裁縫指定生産品
	シルバーモグベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+2% 耐水+2	[他]公式イベント
	白帯	モ	STR+1	[他]モンクの初期装備
	ダッシュサッシュ(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 敵対心+2	[他]公式イベント
	彫金師ベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：合成イメージサポート<25回 3分 30秒>	[他]彫金指定生産品
	調理師ベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：合成イメージサポート<25回 3分 30秒>	[他]調理指定生産品
	デトネーターベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：コスチューム<1回 24時間 30秒>	[他]冒険者紹介システム
	ドローバーベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：コスチューム<1回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
	ブラッドストーン	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	HP+5	[合]骨細工目録
	ブラッドストーン+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	HP+7	[合]骨細工目録HQ
	ブロンズモグベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+1% 耐水+1	[他]公式イベント
	ペレットベルト	戦モ白黒シ暗獣吟狩忍竜召	ストック：石つぶて<24回 1時間 30秒>	[合]鍛冶見習(革細工素人)
	ボルトベルト	戦暗狩	ストック：ブロンズボルト<12回 1時間 30秒>	[合]木工徒弟(革細工素人)
	マンドラゴラベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：コスチューム<1回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
	木彫師ベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：合成イメージサポート<25回 3分 30秒>	[他]木工指定生産品
	ラビットベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：コスチューム<1回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
	リトルワームベルト	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ストック：リトルワーム<10回 5分 30秒>	[合]革細工見習
	漁師ベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：釣りイメージサポート<15回 30分 30秒>	[他]漁師指定生産品
	レッドサッシュ(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	敵対心+1	[他]公式イベント
	錬金術師ベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：合成イメージサポート<25回 3分 30秒>	[他]錬金術指定生産品
	ワームベルト(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント：コスチューム<1回 24時間 30秒>	[他]公式イベント
7	オーグメントベルト	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防2 エンチャント：ヒーリングHP+2<50回 30分 30秒>	[合]革細工見習
	レザーベルト	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防1	[合]革細工見習
	レザーベルト+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防2	[合]革細工見習HQ
8	兵児帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防1	[合]裁縫徒弟
	兵児帯+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防2 詠唱中断率8%ダウン	[合]裁縫徒弟HQ
	魔除けの帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防1 エンチャント：MP+12 敵対心−2<50回 30分 30秒>	[合]裁縫徒弟
12	プレートベルト	戦ナ暗	防2	[敵]ゲルスバ野営陣：Thousandarm Deshglesh
14	修道士の荒縄	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 MP+5 MND+1 耐光+2 耐闇+2	[ク]サンドリア：絶えざる炎
15	戦士のベルト	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防1 HP+3 VIT+2	[合]革細工徒弟
	戦士のベルト+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防2 HP+4 VIT+3	[合]革細工徒弟HQ
17	リザードベルト	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2	[合]革細工見習
	リザードベルト+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3	[合]革細工見習HQ
18	アクロバットベルト	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防2 STR+1 DEX−1 VIT+1 AGI−1 エンチャント：AGI+3<30回 10分 30秒>	[合]革細工名取
	サムソニアンベルト	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防2 STR+1 DEX−1 VIT+1 AGI−1 エンチャント：STR+3<30回 10分 30秒>	[合]革細工名取
	タフベルト	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防2 STR+1 DEX−1 VIT+1 AGI−1 エンチャント：VIT+3<30回 10分 30秒>	[合]革細工名取
	バーバリアンベルト	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防2 STR+1 DEX−1 VIT+1 AGI−1	[合]革細工名取
	ブレーブベルト	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防3 STR+2 DEX−1 VIT+2 AGI−1	[合]革細工名取HQ
	マジックベルト	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防2 MP+3	[合]革細工下級職人
	マジックベルト+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防3 MP+5	[合]革細工下級職人HQ
	紫帯	モ	防2 STR+3 ヘイスト+4%	[ク]バストゥーク：猛き獣の拳を
	ランナーベルト	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防2 STR+1 DEX−1 VIT+1 AGI−1 エンチャント：DEX+3<30回 10分 30秒>	[合]革細工名取
20	キーリングベルト(R)(E)	シ	防2 DEX+1 ぬすむ+1 ストック：スケルトンキー<5回 30分 30秒>	[ク]バストゥーク：7つの緻密なトリックを
	銀の帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防2	[合]裁縫目録
	銀の帯+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 詠唱中断率8%ダウン	[合]裁縫目録HQ
	モブワサッシュ	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防2 MP+10 ヒーリングMP+1	[合]裁縫下級職人
	モブワサッシュ+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 MP+12 ヒーリングMP+2	[合]裁縫下級職人HQ
24	チェーンベルト	戦ナ暗獣侍忍	防3	[合]彫金下級職人
	チェーンベルト+1	戦ナ暗獣侍忍	防4	[合]彫金下級職人HQ
27	フォースベルト	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防3 HP+3 MP+3	[宝]オルデール鍾乳洞(Treasure Chest)
28	シャーマンベルト	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防2 MP+5 INT+1	[敵]パシュハウ沼：Jolly Green
30	アクスベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：両手斧スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	アバターベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：召喚獣維持費−2	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	刀帯(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：ストアTP+1	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	ガンベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：射撃スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	サイズベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：両手鎌スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	さらし(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：二刀流効果アップ	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	シールドベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：盾スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	スタッフベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：両手棍スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	セスタスベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：格闘スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	ソングベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：歌唱スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	ダガーベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：短剣スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	ピックベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：片手斧スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	メイスベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：片手棍スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	傭兵隊長のベルト	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防3 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1	[交]ウィンダスランク3(1位限定)
	ランスベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：両手槍スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など
	レイピアベルト(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力：片手剣スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊など

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
32	シルバーベルト	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防3	[合]彫金徒弟
	シルバーベルト+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防4	[合]彫金徒弟HQ
	方術帯	白黒赤吟召学	防2 MP+10	[敵]ギルド桟橋:Orctrap
34	英知の金帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 エンチャント:INT+3<30回 10分 30秒>	[合]裁縫高弟
	金の帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3	[合]裁縫印可
	金の帯+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防4 詠唱中断率8%ダウン	[合]裁縫印可HQ
	魅惑の金帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 エンチャント:CHR+3<30回 10分 30秒>	[合]裁縫高弟
	理力の金帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 エンチャント:MND+3<30回 10分 30秒>	[合]裁縫高弟
35	タスラムベルトⓇⒺ	戦モ白黒シ暗獣吟狩忍竜召	防3 ストック:タスラム<12回 1時間 30秒>	[敵]ファノエ運河:Stubborn Dredvodd
38	サバイバルベルトⓇ	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	防3 HP+17 回避+5	[BF]居候妖精
39	オラクルベルト	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 MP+7 MND+1	[敵]クロウラーの巣:Puroboros
40	ウエストベルト	戦ナ暗	防4	[合]革細工名取
	ウエストベルト+1	戦ナ暗	防5	[合]革細工名取HQ
	キキルンサッシュ	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防4 MP+12 ヒーリングMP+2	[合]裁縫目録
	キキルンサッシュ+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防5 MP+14 ヒーリングMP+3	[合]裁縫目録HQ
	コルセット	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 STR−2 AGI−2 CHR+5	[合]革細工名取
	コルセット+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 STR−1 AGI−1 CHR+6	[合]革細工名取HQ
	茶帯	モ	防3 STR+5 ヘイスト+8%	[ク]ジュノ:腕におぼえあり!
	ティルトベルトⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 命中+5 回避−5	[BF]光る眼
	ドルイドロープⓇ	白黒赤吟狩忍召青か学	防3 INT+1 MND+1 CHR+1 詠唱中断率10%ダウン	[BF]地獄の尻尾
	ヘイストベルト	戦ナ暗	防4 エンチャント:ヘイスト<20回 40秒 30秒>	[合]革細工名取
	マントラベルトⓇ	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 STR−1 INT+1 MND+1 10MPをHPに変換	[BF]光る眼
41	クィックベルト	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	HP−15 ヘイスト+2%	[ク]ENM:異界の使い魔
	レベレンドサッシュ	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 INT+2 MND+2 CHR+2 ヒーリングMP+1	[ク]ENM:愚かなる木
42	アデプトロープ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防3 HP+8 MP+8	[宝]ベドー(Treasure Chest)
43	ソードベルト	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防4 攻+10	[合]革細工高弟
	ソードベルト+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防5 攻+12	[合]革細工高弟HQ
44	パワフルロープ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+20 MP+20	[ク]タブナジア:ふたりはいつか
45	バンガードベルト	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防3 STR+3 攻+5	[ク]ENM:愚かなる木
46	錦の帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防4	[合]裁縫高弟
	錦の帯+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防5 詠唱中断率8%ダウン	[合]裁縫高弟HQ
48	ライフベルト	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+10	[宝]フェ・イン(Treasure Chest)
50	王国騎士制式ベルト	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防5 STR+2 DEX+2 AGI+2 INT+2 MND+2 CHR+2	[交]サンドリアランク5(2位以上)
	オーシャンストーンⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 MP+30 STR−5 INT+3 MND+2 ヒューム専用	[BF]戦う羊
	オーシャンベルトⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 HP+30 STR+3 DEX+2 INT−5 ヒューム専用	[BF]戦う羊、刻一刻
	ジャングルストーンⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 MP+30 AGI−5 INT+2 MND+3 ミスラ専用	[BF]戦う羊
	ジャングルベルトⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 HP+30 STR+3 VIT+2 INT−5 ミスラ専用	[BF]戦う羊、刻一刻
	スウィフトベルトⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+3 攻−5 ヘイスト+4%	[敵]礼拝堂:Balor、Luaith、Lobaisなど
	ステップストーンⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 MP+20 STR−5 VIT+2 MND+3 タルタル専用	[BF]戦う羊
	ステップベルトⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 HP+40 STR+2 VIT+3 INT−5 タルタル専用	[BF]戦う羊、刻一刻
	ストームサッシュⓇⒺ	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防3 MP+20 アサルト:INT+6 CHR+6	[ア]イルルシ掃海作戦:???サッシュ
	ストームベルトⓇⒺ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防4 STR+4 VIT+4 アサルト:命中+15	[BF]戦う羊、刻一刻
	デザートストーンⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MP+40 DEX−5 INT+3 CHR+2 ガルカ専用	[BF]戦う羊
	デザートベルトⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 HP+20 STR+2 AGI+3 INT−5 ガルカ専用	[BF]戦う羊、刻一刻
	フォレストストーンⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MP+40 DEX−5 AGI+2 INT+3 エルヴァーン専用	[BF]戦う羊
	フォレストベルトⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 HP+20 DEX+3 AGI+2 MND−5 エルヴァーン専用	[BF]戦う羊、刻一刻
51	アストラルロープ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防5 15HPをMPに変換 敵対心+2	[交]Venessa:淡淡しき追憶の一塊
52	王国騎士ベルト+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防6 STR+2 DEX+2 AGI+2 INT+2 MND+2 CHR+2 自国支配地域:飛攻+5	[合]革細工名取
	王国騎士ベルト+2	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 STR+2 DEX+2 AGI+2 INT+2 MND+2 CHR+2 自国支配地域:飛攻+6	[合]革細工名取HQ
	玉糸紬の帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防4 MND+2 レジストポイズン効果アップ	[合]裁縫目録
	玉糸紬の帯+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防5 MND+3 詠唱中断率8%ダウン レジストポイズン効果アップ	[合]裁縫目録HQ
53	フラジラントロープ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防4 AGI+1 耐風+3 麻痺:ヘイスト+8%	[ク]辺境:彷徨いし魂の鎮魂
55	スピードベルトⓇ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	ヘイスト+6%	[BF]真龍
	ベロシアスベルトⓇⒺ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	ヘイスト+6%	[敵]ジャグナー森林:King Arthro
56	ネビムベルトⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 ストック:ネビムナイト<50回 24時間 30秒>	[敵]マナクリッパー:Zoredonite
58	グレースコルセットⓇⒺ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防2 MP+22 AGI+3 MND+3	[ア]アプカル繁殖指令:???サッシュ
	マスターベルトⓇ	戦ナ暗獣竜	防6 命中+5 攻+5	[BF]天誅六人衆
59	ペイストベルト	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防4 モクシャ+5 レジストペトリ効果アップ	[合]革細工皆伝
	ペイストベルト+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防5 モクシャ+10 レジストペトリ効果アップ	[合]革細工皆伝HQ
60	遠投のベルト	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 飛命+4 投てきスキル+5	[交]イルルシ環礁
	怪腕のベルト	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 STR+3 命中+8	[交]ルジャワン霊窟
	グリーマンベルト	吟	防5 CHR+6 命中+8	[BF]美髯公
	降魔の帯	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 魔法防御力アップ+2 詠唱中断率8%ダウン	[交]ペリキア
	ビターコルセット	白黒赤吟召	命中−20 回避−20 スロウ+5% 魔法命中率−1 魔法攻撃力アップ+2	[BF]皇国軍・黒の書:オロボンの呪縛
	必中のベルト	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 命中+5 飛命+5	[交]レベロス風穴
	ペニテントロープ	白黒赤吟召青学	防4 HP−20 INT+5 MND+5 敵対心−3	[BF]美髯公
	ルテナンサッシュⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 HP+15 MP+15 被魔法ダメージ−2% 被ブレスダメージ−2% エンチャント:ハラヘニャー<100回 15分 30秒>	[交]アトルガン:中尉
	霊威の帯	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 MP+10 敵対心−4	[交]マムージャ兵訓練所
63	英知の錦帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防5 エンチャント:INT+10<30回 10分 30秒>	[合]裁縫皆伝
	散光の帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防6 詠唱中断率8%ダウン	[合]裁縫皆伝HQ
	虹の帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防5	[合]裁縫皆伝
	魅惑の錦帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防5 エンチャント:CHR+10<30回 10分 30秒>	[合]裁縫皆伝
	理力の錦帯	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防5 エンチャント:MND+10<30回 10分 30秒>	[合]裁縫皆伝
65	アースベルトⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 耐風−20 耐雷+20 土曜日:VIT+3	[ク]バストゥーク:土の試練
	アイスベルトⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 耐火−20 耐風+20 氷曜日:INT+3	[ク]サンドリア:氷の試練

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具ー腰のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
65	ウィンドベルトⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 耐氷−20 耐土+20 風曜日:AGI+3	[ク]ラバオ:風の試練
	ウォーターベルトⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 耐火+20 耐雷−20 水曜日:MND+3	[ク]ノーグ:水の試練
	ソニックベルト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 ヘイスト+6%	[合]革細工皆伝
	ソニックベルト+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4 ヘイスト+6%	[合]革細工皆伝HQ
	ファイアベルトⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 耐氷+20 耐水−20 火曜日:STR+3	[ク]カザム:火の試練
	ミスラストーン	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 命中+3 回避+3	[ク]カザム:温泉へ行こう
	ライトニングベルトⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 耐土−20 耐水+20 雷曜日:DEX+3	[ク]マウラ:雷の試練
66	アラクネの帯	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防4 INT+2 レジストスロウ効果アップ	[合]裁縫皆伝
	アラクネの帯+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防5 INT+3 詠唱中断率8%ダウン レジストスロウ効果アップ	[合]裁縫皆伝HQ
67	**カイザーベルト**	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防8 HP+25 CHR+4	[合]革細工皆伝HQ
	ケーニヒスベルト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 HP+20 CHR+3	[合]革細工皆伝
	スルタンベルト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 HP+20 CHR+3 エンチャント:STR+10<30回 10分 30秒>	[合]革細工師範
	ツァーリベルト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 HP+20 CHR+3 エンチャント:VIT+10<30回 10分 30秒>	[合]革細工師範
	ペンドラゴンベルト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 HP+20 CHR+3 エンチャント:DEX+10<30回 10分 30秒>	[合]革細工師範
	マッスルベルト	戦 モ シ 獣 忍 踊	防7 回避−5 潜在能力:リジェネ カウンター+1	[合]彫金師範
	マッスルベルト+1	戦 モ シ 獣 忍 踊	防8 回避−6 潜在能力:リジェネ カウンター+2	[合]彫金師範HQ
	マハラジャベルト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 HP+20 CHR+3 エンチャント:AGI+10<30回 10分 30秒>	[合]革細工師範
69	グレナディアベルトⓇ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4 攻+3 STR+3 DEX+3 AGI+3 カンパニエ:STR+8 DEX+8 AGI+8	[敵]オズトロヤ城(S): Dee Zelko the Esoteric
	デマゴーグサッシュⓇ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防6 MP+15 INT+3 MND+3 CHR+3 カンパニエ:INT+8 MND+8 CHR+8	[敵]ベドー(S): Mu'Nhi Thimbletail
70	ウィルムベルトⓇⒺ	竜	防5 VIT+5 命中+7 攻+7	[他]デュナミスーブブリム・バルクルム・クフィム
	ウォリアーストーンⓇⒺ	戦	防5 STR+5 命中+7 被クリティカルヒット−2%	[他]デュナミスーブブリム・バルクルム・クフィム
	オーシャンサッシュⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 HP+45 STR+4 INT−4 ヒューム専用	[BF]蝿の王
	オーシャンローブⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 MP+45 STR−4 INT+4 ヒューム専用	[BF]蜘蛛の神
	クレリクベルトⓇⒺ	白	防4 MP+40 MND+6 ヒーリングMP+3	[他]デュナミスーブブリム・バルクルム・クフィム
	黒帯ⓇⒺ	モ	防7 STR+7 ヘイスト+12% モクシャ+5 被物理ダメージ−5%	[ク]ジュノ:武に賭けた想い
	甲賀さらしⓇⒺ	忍	防4 回避+4 ヘイスト+4% 魔法命中率+2	[他]デュナミスーブブリム・バルクルム・クフィム
	コモドアベルトⓇⒺ	コ	防4 STR+4 飛命+8 飛攻+5	[他]デュナミスークフィム、バルクルム
	早乙女腰当ⓇⒺ	侍	防4 DEX+5 命中+7 飛命+7	[他]デュナミスーブブリム・バルクルム・クフィム
	ジャングルサッシュⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 HP+45 STR+4 MND−4 ミスラ専用	[BF]蝿の王
	ジャングルローブⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 MP+45 DEX−4 INT+4 ミスラ専用	[BF]蜘蛛の神
	スカウトベルトⓇⒺ	狩	防4 AGI+5 飛命+7 飛攻+7	[他]デュナミスーブブリム・バルクルム・クフィム
	スターサッシュ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防8 MP+15 詠唱中断率8%ダウン	[合]裁縫師範HQ
	ステップサッシュⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 HP+60 VIT+4 MND−4 タルタル専用	[BF]蝿の王
	ステップローブⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 MP+30 STR−4 MND+4 タルタル専用	[BF]蜘蛛の神
	ソーサラーベルトⓇⒺ	黒	防4 HP+20 INT+6 詠唱中断率8%ダウン	[他]デュナミスーブブリム・バルクルム・クフィム
	ソーシックローブⓇⒺ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防5 INT+4 MND+4 満月:MP+20 INT+6 MND+6	[敵]ジャグナー森林(S):Vulkodlac
	タルタルサッシュ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防7 MP+10 詠唱中断率6%ダウン	[合]裁縫師範
	デザートサッシュⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 HP+30 AGI+4 INT−4 ガルカ専用	[BF]蝿の王
	デザートローブⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 MP+60 VIT−4 INT+4 ガルカ専用	[BF]蜘蛛の神
	デュエルベルトⓇⒺ	赤	防4 INT+4 MND+4 ヒーリングHP+4 ヒーリングMP+4	[他]デュナミスーブブリム・バルクルム・クフィム
	フォレストサッシュⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 HP+30 DEX+4 INT−4 エルヴァーン専用	[BF]蝿の王
	フォレストローブⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 MP+60 DEX−4 INT+4 エルヴァーン専用	[BF]蜘蛛の神
	ボランティアベルトⓇⒺ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防7 詠唱中断率8%ダウン ビシージ:コンサーブMP+5	[敵]マムーク:Darting Kachaal Ja
	モンスターベルトⓇⒺ	獣	防5 CHR+6 命中+7 敵対心−3	[他]デュナミスーブブリム・バルクルム・クフィム
71	アルザビサッシュ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防4 MP+15 INT+2 MND+2 CHR+2 詠唱中断率6%ダウン	[合]裁縫師範
	闇輪の帯ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 闇曜日/闇属性天候の力を常に受けられる	[ク]タブナジア:古の秘術
	ウィッチサッシュⓇ	白 黒 赤	防4 INT+5 MND+5 魔法命中率+2 魔法クリティカルヒット+2%	[他]カンパニエops: 黒太子討伐(王国軍)
	ウォーウルフベルト	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6 STR+5 DEX+5 VIT+5 敵対心+3	[BF]眠れる牡羊、軍隊蟻の行軍、会議は踊る
	火輪の帯ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 火曜日/火属性天候の力を常に受けられる	[ク]タブナジア:古の秘術
	光輪の帯ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 光曜日/光属性天候の力を常に受けられる	[ク]タブナジア:古の秘術
	コルセアベルトⓇⒺ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4 飛命+3 飛攻+3	[敵]アラパゴ暗礁域:Velionis
	水輪の帯ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 水曜日/水属性天候の力を常に受けられる	[ク]タブナジア:古の秘術
	土輪の帯ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 土曜日/土属性天候の力を常に受けられる	[ク]タブナジア:古の秘術
	ヒエラーキベルト	白 黒 赤 ナ 暗 召 青 学	防3 MP+48 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2	[BF]眠れる牡羊、軍隊蟻の行軍、会議は踊る
	氷輪の帯ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 氷曜日/氷属性天候の力を常に受けられる	[ク]タブナジア:古の秘術
	風輪の帯ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 風曜日/風属性天候の力を常に受けられる	[ク]タブナジア:古の秘術
	ベンチュラーベルト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 HP+12 攻+5 飛攻+5	[ク]ENM:白ウサギの後を
	マーリドベルト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 HP+22 DEX+2 VIT+5 ヒーリングHP+1	[合]革細工皆伝
	マーリドベルト+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防8 HP+24 DEX+3 VIT+5 ヒーリングHP+2	[合]革細工皆伝HQ
	ムーンサッシュ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防5 MP+17 INT+3 MND+3 CHR+3 詠唱中断率8%ダウン	[合]裁縫師範HQ
	雷輪の帯ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 雷曜日/雷属性天候の力を常に受けられる	[ク]タブナジア:古の秘術
72	イモータルサッシュ	白 黒 赤 吟 召 青 学	防3 MP+25 INT+3 敵対心−1	[敵]カダーバの浮沼:Zikko
	クーフリンベルトⓇ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6 HP+15 DEX+6 攻+10	[他]カンパニエops:即身成神討伐(連邦軍)
	トランスベルト	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 HP+14 敵対心+4	[敵]ゼオルム火山:Garharlor the Unrulyなど
73	スカウターローブ	モ 白 赤 シ 獣 吟 狩 侍 忍 青 コ 踊	防6 HP−40 AGI+4 回避+10	[ク]ENM:昏亡びて
75	クサイサッシュⓇⒺ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防4 INT+5 MND+5 サルベージ:魔法攻撃力アップ+2 青魔法スキル+3	[ア]青の症例:???サッシュ
	シータサッシュⓇⒺ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防4 敵対心−5 サルベージ:精霊魔法スキル+3 暗黒魔法スキル+3	[ア]不滅隊・魔滅隊合同演習: ???サッシュ
	ジータサッシュⓇⒺ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6 攻+10 サルベージ:クリティカル発動率アップ	[ア]人形の目覚め作戦:???サッシュ
	ニヌルタサッシュⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 攻+6 ヘイスト+6% モクシャ+6 詠唱中断率6%ダウン	[交]Yurim:憤怒の宿罪
	ニューサッシュⓇⒺ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6 命中+10 サルベージ:モクシャ+5	[ア]鯨号作戦:???サッシュ
	ラムダサッシュⓇⒺ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防4 MP+48 サルベージ:ケアル回復量+3% 弦楽器スキル+3	[ア]ブラックパール作戦:???サッシュ

防具ー両脚

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	エルヴFショウスⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 エルヴァーン♀専用	[他]エルヴァーン♀の初期装備
	エルヴMショウスⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 エルヴァーン♂専用	[他]エルヴァーン♂の初期装備
	エルヴショーツⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 エルヴァーン♀専用	[他]公式イベント
	エルヴショーツ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 潮干狩り効率アップ エルヴァーン♀専用	[他]公式イベント
	エルヴボクサーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 エルヴァーン♂専用	[他]公式イベント
	エルヴボクサー+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 潮干狩り効率アップ エルヴァーン♂専用	[他]公式イベント
	エルダーボクサーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 ガルカ専用	[他]公式イベント
	エルダーボクサー+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 晴天:HP+20 ガルカ専用	[他]公式イベント
	カスタムショーツⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 ヒューム♀専用	[他]公式イベント
	カスタムショーツ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 晴天:HP+20 ヒューム♀専用	[他]公式イベント
	カスタムボクサーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 ヒューム♂専用	[他]公式イベント
	カスタムボクサー+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 晴天:HP+20 ヒューム♂専用	[他]公式イベント
	ガルカブラケットⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ガルカ専用	[他]ガルカの初期装備
	ガルカボクサーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 ガルカ専用	[他]公式イベント
	ガルカボクサー+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 潮干狩り効率アップ ガルカ専用	[他]公式イベント
	錆びたサブリガ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	ー	[他]釣りの外道
	サベジショーツⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 ミスラ専用	[他]公式イベント
	サベジショーツ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 晴天:HP+20 ミスラ専用	[他]公式イベント
	スロップス	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防2	[合]裁縫見習
	スロップス+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防3	[合]裁縫見習HQ
	タルタルショーツⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 タルタル♀専用	[他]公式イベント
	タルタルショーツ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 潮干狩り効率アップ タルタル♀専用	[他]公式イベント
	タルタルブラッカエⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 タルタル専用	[他]タルタルの初期装備
	タルタルボクサーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 タルタル♂専用	[他]公式イベント
	タルタルボクサー+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 潮干狩り効率アップ タルタル♂専用	[他]公式イベント
	チョコボホーズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 チョコボ騎乗時間+4	[合]裁縫名取
	バガボンドホーズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 ヒーリングHP+1	[合]裁縫素人
	ヒュームショーツⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 ヒューム♀専用	[他]公式イベント
	ヒュームショーツ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 潮干狩り効率アップ ヒューム♀専用	[他]公式イベント
	ヒュームズボンⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ヒューム♂専用	[他]ヒューム♂の初期装備
	ヒュームパンツⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ヒューム♀専用	[他]ヒューム♀の初期装備
	ヒュームボクサーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 ヒューム♂専用	[他]公式イベント
	ヒュームボクサー+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 潮干狩り効率アップ ヒューム♂専用	[他]公式イベント
	フィールドホーズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 伐採・収穫技術アップ	[合]裁縫目録
	フィッシャホーズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 釣りスキル+1	[合]裁縫徒弟
	ブロンズサブリガ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防3	[合]鍛冶素人(革細工素人)
	ブロンズサブリガ+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防4	[合]鍛冶素人HQ(革細工素人)
	マグナショーツⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 エルヴァーン♀専用	[他]公式イベント
	マグナショーツ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 晴天:HP+20 エルヴァーン♀専用	[他]公式イベント
	マグナボクサーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 エルヴァーン♂専用	[他]公式イベント
	マグナボクサー+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 晴天:HP+20 エルヴァーン♂専用	[他]公式イベント
	ミスラショーツⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 ミスラ専用	[他]公式イベント
	ミスラショーツ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 潮干狩り効率アップ ミスラ専用	[他]公式イベント
	ミスラロインクロスⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ミスラ専用	[他]ミスラの初期装備
	ワンダーショーツⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 タルタル♀専用	[他]公式イベント
	ワンダーショーツ+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 晴天:HP+20 タルタル♀専用	[他]公式イベント
	ワンダーボクサーⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防1 タルタル♂専用	[他]公式イベント
	ワンダーボクサー+1ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両足装備不可 防2 晴天:HP+20 タルタル♂専用	[他]公式イベント
7	スターディトラウザ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防5 エンチャント:HP+10<50回 30分 30秒>	[合]革細工見習
	レザートラウザ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防5	[合]革細工素人
	レザートラウザ+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防6	[合]革細工素人HQ
8	下ばき	モ侍忍	防5	[合]裁縫見習
	下ばき+1	モ侍忍	防6	[合]裁縫見習HQ
	スターディズボン	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防5 エンチャント:HP+7 MP+7<50回 30分 30秒>	[合]裁縫見習
	ズボン	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防5	[合]裁縫見習
	ズボン+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防6	[合]裁縫見習HQ
10	義勇兵の下衣	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防3	[交]ウィンダスランク1(2位以上)
	スケイルクウィス	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防7	[合]鍛冶見習(革細工素人)
	ソリッドクウィス	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防8	[合]鍛冶見習HQ(革細工素人)
11	ブラスサブリガ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防7	[合]彫金見習
	ブラスサブリガ+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防8	[合]彫金見習HQ
	ブレー	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防7	[合]裁縫素人
	ブレー+1	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防8	[合]裁縫素人HQ
12	リネンスロップス	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防7	[合]裁縫徒弟
	リネンスロップス+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防8	[合]裁縫徒弟HQ
15	アヌブレーⓇⒺ	白吟召	防7 MP+1%	[サ]戦利品
	アングラーホーズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防8 釣りスキル+1	[合]裁縫徒弟HQ
	エニュオクウィスⓇⒺ	戦ナ暗竜	防10 DEX+1	[サ]戦利品
	義勇兵下衣+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防4 MP+4	[合]裁縫徒弟
	義勇兵下衣+2	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防5 MP+6	[合]裁縫徒弟HQ
	ニョルドトラウザⓇⒺ	シ獣狩コ	防8 飛命+1	[サ]戦利品
	ネヴァンスロップスⓇⒺ	黒赤青	防6 MP+1	[サ]戦利品
	ノマドホーズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防8 ヒーリングHP+1	[合]裁縫素人HQ
	星数の袴ⓇⒺ	モ侍忍か	防9 STR+1	[サ]戦利品
	ライダーホーズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防8 チョコボ騎乗時間+4	[合]裁縫名取HQ
	ワーカーホーズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防8 伐採・収穫技術アップ	[合]裁縫目録HQ
16	ボーンサブリガ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防9	[合]骨細工徒弟(革細工素人)

防具ー両脚のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
16	**ボーンサブリガ+1**	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防11 耐火−3 回避+1	[合]骨細工徒弟HQ(革細工素人)
17	**ファイントラウザ**	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防11	[合]革細工見習HQ
	リザードトラウザ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防10	[合]革細工見習
18	木綿の下ばき	モ 侍 忍	防10	[合]裁縫徒弟
	木綿の下ばき+1	モ 侍 忍	防11	[合]裁縫徒弟HQ
20	王国兵制式腰衣	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12 VIT+1	[交]サンドリアランク2
	共和軍団兵制式腰衣	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防11 VIT+1	[交]バストゥークランク2
	トレダースロップス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10	[合]裁縫徒弟(革細工素人)
	バロンスロップス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防11 ヒーリングMP+1	[合]裁縫徒弟HQ(革細工素人)
	ブラックズボン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防10	[合]裁縫目録
	メイジズボン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防11 INT+1	[合]裁縫目録HQ
	傭兵の下ばき	モ 侍 忍	防11 回避+1	[交]ウィンダスランク2
21	ガリスンホーズ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 STR+1 DEX+1	[他]ガリスン:サルタバルタなど(Lv20制限)
	ビートルサブリガ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12	[合]骨細工下級職人(革細工素人)
	ビートルサブリガ+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防13 耐氷−3 回避+1	[合]骨細工下級職人HQ(革細工素人)
23	**グレートブレー**	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防13	[合]裁縫見習HQ
	コットンブレー	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防12	[合]裁縫見習
24	チェーンホーズ	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防16	[合]鍛冶下級職人(革細工素人)
	チェーンホーズ+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防17	[合]鍛冶下級職人HQ(革細工素人)
	マーシャルズボン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防12 AGI+2 回避+3	[敵]龍王ランペールの墓:Crypt Ghost
25	エアブレー(R)(E)	白 吟 召	防12 MP+1% CHR+1	[サ]戦利品
	王国兵腰衣+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防13 VIT+1 回避+2	[合]革細工下級職人
	王国兵腰衣+2	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防14 VIT+1 回避+3	[合]革細工下級職人HQ
	共和軍団兵腰衣+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12 VIT+1 攻+3 飛攻+3	[合]彫金徒弟
	共和軍団兵腰衣+2	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防13 VIT+1 攻+5 飛攻+5	[合]裁縫徒弟HQ
	シェードタイツ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防14 エンプティキラー	[合]骨細工下級職人(革細工徒弟/裁縫徒弟)
	シェードタイツ+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防15 回避+1 エンプティキラー	[合]骨細工下級職人HQ(革細工徒弟/裁縫徒弟)
	月数佩楯(R)(E)	モ 侍 忍 か	防14 STR+1 DEX+1	[サ]戦利品
	バーブスロップス(R)(E)	黒 赤 青	防11 MP+1 INT+1	[サ]戦利品
	フォボスクウィス(R)(E)	戦 ナ 暗 竜	防16 STR+1 DEX+1	[サ]戦利品
	フレイトラウザ(R)(E)	シ 獣 狩 コ	防13 攻+1 飛命+1	[サ]戦利品
	傭兵下ばき+1	モ 侍 忍	防12 HP+6 回避+1	[合]裁縫徒弟
	傭兵下ばき+2	モ 侍 忍	防13 HP+8 回避+1	[合]彫金徒弟HQ
27	ブラスクウィス	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防15	[合]彫金下級職人
	ブラスクウィス+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防16	[合]彫金下級職人HQ
28	ウールスロップス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防13	[合]裁縫名取(彫金素人)
	ウールスロップス+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防14	[合]裁縫名取HQ(彫金素人)
29	アイゼンディヒリン	戦 ナ	防17 VIT+1 AGI+1	[合]鍛冶下級職人(革細工見習)
	カンプフディヒリン	戦 ナ	防18 VIT+2 AGI+2	[合]鍛冶下級職人HQ(革細工見習)
	シアーズボン	白 黒 召 か 学	防12 MP+9 INT+1	[合]裁縫徒弟(革細工見習)
	シアーズボン+1	白 黒 召 か 学	防13 MP+10 INT+1	[合]裁縫徒弟HQ(革細工見習)
	大地の下ばき	モ 侍 忍	防14 耐土+1 耐雷+1	[合]裁縫下級職人
	大地の下ばき+1	モ 侍 忍	防15 耐土+2 耐雷+2	[合]裁縫下級職人HQ
	ブラックホーズ(R)	暗	防16 STR+1 敵対心+1	[敵]ギルド桟橋:Hercules Beetle
30	ガリシュズボン	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防15 土曜日:回避+2	[合]裁縫下級職人(革細工見習)
	スタデッドトラウザ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防16	[合]革細工徒弟
	ストロングトラウザ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防17	[合]革細工徒弟HQ
	ノクトブレー	シ 狩 コ	防12 DEX+1 耐闇+1 飛命+1	[合]革細工徒弟(裁縫見習)
	ノクトブレー+1	シ 狩 コ	防13 DEX+2 耐闇+2 飛命+2	[合]革細工徒弟HQ(裁縫見習)
	百人隊長股当	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防16 AGI+2	[交]バストゥークランク3
	ミストズボン	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防15 土曜日:回避+2 エンチャント:回避アップ<15回 10分 30秒>	[合]裁縫下級職人
	傭兵隊長の下衣	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防14 回避+2	[交]ウィンダスランク3
	ルビエスズボン	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防16 土曜日or風曜日:回避+2	[合]裁縫下級職人HQ(革細工見習)
31	エルダーブラケット	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防12 MP+20 AGI+2 INT+1 CHR+2 ガルカ専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	カスタムズボン	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防12 MP+32 STR−1 MND+3 CHR+1 ヒューム♂専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	カスタムパンツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防12 MP+32 STR−1 MND+3 CHR+1 ヒューム♀専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	サベジロインクロス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防12 MP+32 VIT+1 MND+1 ミスラ専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	マグナFショウス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防12 HP+12 MP+12 DEX+2 AGI+2 エルヴァーン♀専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	マグナMショウス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防12 HP+12 MP+12 DEX+2 AGI+2 エルヴァーン♂専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	ワンダーブラッカエ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防12 HP+21 STR+1 VIT+2 MND+2 タルタル専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
34	百人隊長股当+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防17 AGI+2 自国支配地域:攻+5 飛攻+5	[合]錬金術印可
	百人隊長股当+2	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防18 AGI+2 自国支配地域:攻+7 飛攻+7	[合]錬金術印可HQ
	傭兵隊長下衣+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防15 回避+2 自国支配地域:HP+10	[合]裁縫徒弟
	傭兵隊長下衣+2	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防16 回避+2 自国支配地域:HP+12	[合]裁縫徒弟HQ
	リネンズボン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防15	[合]裁縫下級職人
	リネンズボン+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防16	[合]裁縫下級職人HQ
35	アイアンサブリガ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防17	[合]鍛冶名取(革細工見習)
	アイアンサブリガ+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防18	[合]鍛冶名取HQ(革細工見習)
	エンリルブレエット(R)(E)	白 吟 召	防15 MP+1% CHR+1 敵対心−1	[サ]戦利品
	ダイモスクウィス(R)(E)	戦 ナ 暗 竜	防19 MP+1% STR+1 DEX+1	[サ]戦利品
	日数の袴(R)(E)	モ 侍 忍 か	防17 STR+1 DEX+1 攻+1	[サ]戦利品
	フレイヤトラウザ(R)(E)	シ 獣 狩 コ	防16 命中+1 攻+1 飛命+1	[サ]戦利品
	マッハスロップス(R)(E)	黒 赤 青	防14 MP+1 INT+1 MND+1	[サ]戦利品
36	シルバーホーズ	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防20	[合]彫金名取
	シルバーホーズ+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防21	[合]彫金名取HQ
	ホーズ	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防17	[合]裁縫徒弟
	ホーズ+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防18	[合]裁縫徒弟HQ
37	柔術下ばき	モ 侍 忍	防18 DEX+1 VIT+1	[敵]ダボイ:Poisonhand Gnadgad
38	クイルトラウザ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防20	[合]革細工名取
	クイルトラウザ+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防21	[合]革細工名取HQ

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
38	ビロードスロップス	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防17	[合]裁縫目録(彫金素人)
	メイジスロップス	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防18 MP+2	[合]裁縫目録HQ(彫金素人)
40	アイアンクウィス	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防21	[合]鍛冶下級職人(革細工素人)
	アイアンクウィス+1	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防22	[合]鍛冶下級職人HQ(革細工素人)
	王国従士制式下衣	戦ナ暗獣侍忍	防22 DEX+1 AGI+1	[交]サンドリアランク4
	オパーラインホーズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 ♀専用	[合]裁縫印可
	クウィス	戦ナ暗	防23	[合]鍛冶目録
	クウィス+1	戦ナ暗	防24	[合]鍛冶目録HQ
	セレモニアルホーズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 CHR+1 ♀専用	[合]裁縫印可HQ
	マジックズボン	白黒吟召か学	防16 INT+2 MND+2 エンチャント:MP回復<50回 36秒 30秒>	[敵]ビビキー湾:Intulo
	連邦魔戦士制式下衣	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防17 回避+5	[交]ウィンダスランク4
42	フロッグトラウザ(R)(E)	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防19 HP−5 MP+20 耐水+7	[敵]海蛇の岩窟:Fyuu tha Seabellow
43	王国従士下衣+1	戦ナ暗獣侍忍	防23 DEX+1 AGI+1 自国支配地域:HP+14	[合]彫金目録
	王国従士下衣+2	戦ナ暗獣侍忍	防24 DEX+1 AGI+1 自国支配地域:HP+16	[合]彫金目録HQ
	連邦魔戦士下衣+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防18 回避+5 自国支配地域:MP+14	[合]裁縫下級職人
	連邦魔戦士下衣+2	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防19 回避+5 自国支配地域:MP+16	[合]裁縫下級職人HQ
44	佩楯	侍	防21	[合]鍛冶印可(裁縫名取)
	佩楯改	侍	防22	[合]鍛冶印可HQ(裁縫名取)
45	アルミナブレエット	戦ナ暗獣侍忍	防22	[合]鍛冶印可(革細工徒弟)
	カラパスサブリガ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防22	[合]骨細工名取(革細工見習)
	カラパスサブリガ+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防23 耐雷−3 回避+1	[合]骨細工名取HQ(革細工見習)
	ショックサブリガ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防22 エンチャント:ショックスパイク<50回 5分 30秒>	[合]骨細工目録
	ラムブリーチズ(R)	戦ナ暗獣侍忍	防23 DEX+2 AGI+2 コンビネーション:命中+ 攻+	[交]サンドリア(S):剣勲章
	ルイサンブレエット	戦ナ暗獣侍忍	防22 STR+1 DEX+1 AGI−2 命中+1 攻+2	[合]鍛冶印可HQ(革細工徒弟)
46	ブリーチズ	戦ナ暗獣侍忍	防25	[合]彫金名取(革細工見習)
	ブリーチズ+1	戦ナ暗獣侍忍	防26	[合]彫金名取HQ(革細工見習)
47	ブラボーサブリガ	シ	防20 飛命+3 ヘイスト+2%	[敵]ミザレオ海岸:Odqan
48	アイストラウザ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防25 耐火+3 耐水−1 エンチャント:アイススパイク<50回 5分 30秒>	[合]革細工目録
	ウールホーズ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防22	[合]裁縫名取
	ウールホーズ+1	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防23	[合]裁縫名取HQ
	ディノトラウザ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防26 耐火+4 耐水−1	[合]革細工目録HQ
	ブレイズホーズ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防22 エンチャント:ブレイズスパイク<50回 5分 30秒>	[合]裁縫目録
	マジッククウィス	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防26 INT+3 MND+3	[敵]ジャグナー森林:King Arthro
	ラプトルトラウザ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防25 耐火+3 耐水−1	[合]革細工目録
49	忍袴	モ侍忍	防23	[合]裁縫高弟
	忍袴改	モ侍忍	防24 AGI+1	[合]裁縫高弟HQ
	ミスリルクウィス	戦ナ暗	防28	[合]彫金印可
	ミスリルクウィス+1	戦ナ暗	防29 INT+1 耐火+1 耐風+3	[合]彫金印可HQ
50	合気道股下	モ	防20 カウンター+2	[敵]ムバルポロス旧市街:Bugbear Strongman
	アクアーリサブリガ(R)(E)	モ	防23 VIT+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	アリエースサブリガ(R)(E)	黒召	防23 コンサーブMP+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	ウィルゴーサブリガ(R)(E)	狩コ	防23 飛攻+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	ウォーホーズ	赤	防20 命中+1 攻+2 回避+2	[敵]ファノエ運河:Vodyanoi
	オステアスロップス	召	防19 VIT−1 INT+2 MND+2 CHR−1 召喚魔法スキル+3	[合]革細工師範(裁縫見習)
	オフユカスサブリガ(R)(E)	獣吟	防23 CHR+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	カプリコルサブリガ(R)(E)	白召	防23 ヒーリングHP+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	カンケルサブリガ(R)(E)	侍	防23 ストアTP+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	クロウホーズ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防20 回避+5 敵対心−5	[合]革細工印可(裁縫名取)
	ゲミニーサブリガ(R)(E)	シ踊	防23 飛命+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	鋼鉄銃士隊制式股当	戦ナ暗	防29 AGI+2	[交]バストゥークランク5
	サギターリサブリガ(R)(E)	暗	防23 攻+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	死武者佩楯	侍	防27 ストアTP+6	[敵]ムバルポロス旧市街:Bugbear Strongman
	スコルピウサブリガ(R)(E)	赤学	防23 MP+10	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	スチールクウィス	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防26	[合]鍛冶目録(革細工素人)
	スチールクウィス+1	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防27	[合]鍛冶目録HQ(革細工素人)
	セーブルクウィス	暗	防24 攻+1 暗黒効果アップ	[敵]リヴェーヌ岩塊群サイトA01:Aiatar
	ダークコドピース	戦獣	防27 CHR+3	[敵]ムバルポロス新市街:Swashstox Beadblinker
	タウルスサブリガ(R)(E)	忍	防23 AGI+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	軒猿忍袴	忍	防26 AGI+3 敵対心+1	[敵]ファノエ運河:Vodyanoi
	ピスケースサブリガ(R)(E)	戦ナ	防24 HP+10	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	ファルコナーホーズ	竜	防27 飛竜:HP+30	[敵]リヴェーヌ岩塊群サイトA01:Aiatar
	ペナンススロップス	召	防20 VIT−2 INT+4 MND+4 CHR−2 召喚魔法スキル+4	[合]革細工師範HQ(裁縫見習)
	ホワイトズボン	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防21	[合]裁縫印可
	ホワイトズボン+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防22 MND+1	[合]裁縫印可HQ
	リーブラサブリガ(R)(E)	赤吟青か	防23 ヒーリングMP+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	レイヴンホーズ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防21 回避+6 敵対心−6	[合]革細工印可HQ(裁縫名取)
	レオーサブリガ(R)(E)	竜	防23 飛竜:ヒーリングHP+1	[敵]フォミュナ水道・礼拝堂:各フォモル族
	連邦軍師制式下衣	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防22 耐闇+6	[交]ウィンダスランク5
51	ウィルサブリガ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防30 耐光+9 ♂専用	[店]タブナジア地下壕(2階Migran)
	フェーミナサブリガ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防30 耐光+9 ♀専用	[店]タブナジア地下壕(2階Migran)
52	エボカースパッツ(R)(E)	召	防25 MP+15 回避スキル+10 召喚獣:命中率アップ 敵対心−2	[AF]AFクエスト2:召喚士
	鋼鉄銃士隊股当+1	戦ナ暗	防30 AGI+2 自国支配地域:STR+3	[合]彫金高弟
	鋼鉄銃士隊股当+2	戦ナ暗	防31 AGI+2 自国支配地域:STR+4	[合]彫金高弟HQ
	コルセアトルーズ(R)(E)	コ	防28 HP+20 INT+3 敵対心−3	[AF]AFクエスト2:コルセア
	ドラケンブレー(R)(E)	竜	防27 HP+15 耐土+10 エンシェントサークル効果アップ 飛竜:HP+10%	[AF]AFクエスト2:竜騎士
	パペトリチュリダル(R)(E)	か	防25 HP+11 CHR+3 オートマトン:ケアル回復量アップ 詠唱中断率ダウン	[AF]AFクエスト2:からくり士

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

武器データ
防具データ
魔法データ
ウェポンスキルデータ
連携データ
食品データ
薬品データ

盾
防具ー頭
防具ー首
防具ー胴
防具ー両手
防具ー腰
防具ー両脚
防具ー両足
防具ー背
装飾品ー耳
装飾品ー指

防具ー両脚のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
52	乱波袴ⓇⒺ	忍	防29 HP+15 飛命+10 夜間:回避+10	[AF]AFクエスト2:忍者
	連邦軍師下衣+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防23 耐闇+6 自国支配地域:MND+3	[合]裁縫高弟
	連邦軍師下衣+2	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防24 耐闇+6 自国支配地域:MND+4	[合]裁縫高弟HQ
53	シルクスロップス	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防23	[合]裁縫印可(彫金名取)
	シルクスロップス+1	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防24 耐光+2	[合]裁縫印可HQ(彫金名取)
	シルケンスロップス	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防23 HP+10 MP+10	[合]裁縫印可
	達人下ばき	モ侍忍	防25 DEX+1 VIT+1 AGI+1	[合]裁縫皆伝
	達人下ばき改	モ侍忍	防26 DEX+2 VIT+2 AGI+2	[合]裁縫皆伝HQ
	マギスロップス	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防24 HP+11 MP+11 耐光+2	[合]裁縫印可HQ
54	明珍板佩楯ⓇⒺ	侍	防30 HP+15 STR+3 耐土+10 受け流しスキル+5	[AF]流砂洞(Treasure Coffer)
	メガスシャルワーⓇⒺ	青	防33 HP+20 VIT+3 AGI+3 詠唱中断率10%ダウン	[AF]アトルガン白門:Lathuyaに依頼
55	**アキンジシャルバル**	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防31 HP−12 飛命+3 飛攻+4 回避+4	[合]裁縫印可HQ(鍛冶下級職人/革細工下級職人)
	王国騎士制式下衣	戦ナ暗獣侍忍	防30 STR+2 DEX+2 攻+3	[交]サンドリアランク6(2位以上)
	コブラスロップスⓇ	モ白黒赤シ暗吟狩召青コか踊学	防23 INT+1 CHR+1 耐闇+7 コンビネーション:MP+	[交]ウィンダス(S):剣勲章
	ジャリダシャルバル	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防30 HP−12 飛命+2 飛攻+3 回避+3	[合]裁縫印可(鍛冶下級職人/革細工下級職人)
	フォースクウィスⓇ	戦ナ暗	防30 AGI+3 コンビネーション:HP+	[交]バストゥーク(S):剣勲章
56	ウィザードトンバンⓇⒺ	黒	防27 MP+14 回避+5 暗黒魔法スキル+15 敵対心−1	[AF]エルディーム古墳(Treasure Coffer)
	カオスフランチャーⓇⒺ	暗	防31 HP+15 INT+3 回避+5 受け流しスキル+10	[AF]修道窟(Treasure Coffer)
	コラルキャニオンズⓇⒺ	吟	防27 HP+12 STR+5 管楽器スキル+3 敵対心−1	[AF]オズトロヤ城(Treasure Coffer)
	スカラーパンツⓇⒺ	学	防27 MP+20 敵対心−1 白のグリモア効果アップ	[AF]バストゥーク商業区(S):Loussaireに依頼
	ハンターブラッカエⓇⒺ	狩	防27 HP+15 MND+5 狙い撃ち効果アップ	[AF]クロウラーの巣(Treasure Coffer)
	ヒーラーパンタロンⓇⒺ	白	防28 MP+15 VIT+3 神聖魔法スキル+15 敵対心−1	[AF]クロウラーの巣(Treasure Coffer)
	ローグキュロットⓇⒺ	シ	防32 HP+15 AGI+4 盾スキル+10 ぬすむ+1	[AF]オズトロヤ城(Treasure Coffer)
	ワーロックタイツⓇⒺ	赤	防33 MP+13 MND+3 回復魔法スキル+10 強化魔法スキル+15	[AF]ガルレージュ要塞(Treasure Coffer)
57	スコピオサブリガ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防28 HP+3 耐氷−2 耐水+5 耐闇+5	[合]骨細工印可(革細工下級職人)
	スコピオサブリガ+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防29 HP+4 耐氷−2 耐水+7 耐闇+7	[合]骨細工印可HQ(革細工下級職人)
58	ガラントブリーチズⓇⒺ	ナ	防34 HP+15 AGI+3 強化魔法スキル+5 敵対心+2	[AF]ベドー(Treasure Coffer)
	ダンサータイツⓇⒺ	踊	防28 HP+10 CHR+3 命中+3 敵対心−1 ♂専用	[AF]AFクエスト2:踊り子
	ダンサータイツⓇⒺ	踊	防28 HP+10 CHR+3 命中+3 敵対心−1 ♀専用	[AF]AFクエスト2:踊り子
	ピークトラウザ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防30 VIT+1 耐土+5	[合]革細工印可
	ピークトラウザ+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防31 VIT+2 耐土+7	[合]革細工印可HQ
	ファイタークウィスⓇⒺ	戦	防34 HP+15 命中+3 回避+3 敵対心+2	[AF]ズヴァール城外郭(Treasure Coffer)
59	**アブタルゼレハ**	戦ナ暗獣侍	防25 HP+24 STR+3 AGI+4	[合]裁縫皆伝HQ(彫金下級職人/革細工下級職人)
	シバーヒゼレハ	戦ナ暗獣侍	防24 HP+22 STR+2 AGI+3	[合]裁縫皆伝(彫金下級職人/革細工下級職人)
	ダークブリーチズ	戦ナ暗獣侍忍	防33 耐光+2	[合]鍛冶印可(革細工徒弟)
	ダークブリーチズ+1	戦ナ暗獣侍忍	防34 耐光+3	[合]鍛冶印可HQ(革細工徒弟)
60	**ギルトクウィス**	戦ナ暗	防35 STR+1 VIT+3 耐闇+6	[合]彫金高弟HQ(錬金術目録)
	ゴールドクウィス	戦ナ暗	防31 VIT+2 耐闇+4	[合]彫金高弟(錬金術目録)
	ストライクサブリガ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防22 回避+3 蹴撃+3	[BF]皇国軍・白の書:ローリングバグズ
	テンプルホーズⓇⒺ	モ	防29 HP+18 ガードスキル+10 カウンター+1	[AF]AFクエスト3:モンク
	ビーストトラウザⓇⒺ	獣	防30 HP+15 CHR+4 キラー効果アップ あやつる+6	[AF]AFクエスト3:獣使い
61	タビンホーズ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防25 DEX+1 VIT+1 AGI+1	[合]革細工高弟
	タビンホーズ+1	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防26 DEX+2 VIT+2 AGI+2	[合]革細工高弟HQ
	バトルホーズ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防25 AGI+1	[合]革細工高弟(裁縫名取)
	バトルホーズ+1	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防26 AGI+2	[合]革細工高弟HQ(裁縫名取)
62	ルナサブリガⓇⒺ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防28 CHR+3 満月:DEX+2 AGI+2 CHR+7	[敵]ボヤーダ樹:Unut
63	シルクズボン	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防24 HP+8 耐光+5 耐闇−5	[合]裁縫高弟
	シルクズボン+1	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防25 HP+9 耐光+6 耐闇−4	[合]裁縫高弟HQ
	タイガートラウザ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防29 耐火−4 耐氷+4 攻+4	[合]革細工高弟
	フェラルトラウザ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防30 耐火−4 耐氷+6 攻+5	[合]革細工高弟HQ
64	コーラルクウィス	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防30 耐雷−5 耐水+5 被魔法ダメージ−2%	[合]骨細工高弟(革細工素人)
	コーラルクウィス+1	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防31 耐雷−4 耐水+6 被魔法ダメージ−3%	[合]骨細工高弟HQ(革細工素人)
	ドルイドスロップス	白黒赤吟召学	防24 回復魔法スキル+5 精霊魔法スキル+5	[敵]アットワ地溝:Citipati
	羅漢筒袴	モ侍忍	防27 AGI+3 敵対心+2	[合]裁縫皆伝
	羅漢筒袴改	モ侍忍	防28 AGI+4 敵対心+3	[合]裁縫皆伝HQ
65	ダークサブリガ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防28 耐光+2 耐闇+2 被物理ダメージ−2%	[合]鍛冶高弟(革細工名取)
	ダークサブリガ+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防29 耐光+3 耐闇+3 被物理ダメージ−3%	[合]鍛冶高弟HQ(革細工名取)
66	ダーククウィス	ナ暗	防35 MP+9 AGI+3 INT−1 耐光+2 耐闇+2	[合]鍛冶皆伝
	ダーククウィス+1	ナ暗	防36 MP+10 AGI+4 INT−1 耐光+3 耐闇+3	[合]鍛冶皆伝HQ
67	コーラルサブリガ	戦シ獣踊	防29 AGI+2 CHR+1 被魔法ダメージ−2% 15MPをHPに変換	[合]骨細工高弟(革細工名取)
	マーマンサブリガ	戦シ獣踊	防30 AGI+3 CHR+1 被魔法ダメージ−3% 20MPをHPに変換	[合]骨細工高弟HQ(革細工名取)
68	**アリストズボン**	白	防31 MP+18 VIT+3 CHR+2	[合]裁縫皆伝HQ
	コブラサブリガⓇⒺ	モシ狩青コか踊	防26 命中+5 ストアTP+3 敵対心−4 コンビネーション:カウンター+	[交]ウィンダス(S):勲功翼章
	コブラトルーズⓇⒺ	白黒赤吟召青か学	防24 HP+25 MP+25 魔法攻撃力アップ+2 コンサーブMP+2 コンビネーション:魔法命中率+	[交]ウィンダス(S):勲功翼章
	ノーブルズボン	白	防30 MP+17 VIT+2 CHR+1	[合]裁縫皆伝
	フォースショースⓇⒺ	戦ナ暗獣侍忍竜	防27 STR+4 回避+4 モクシャ+4 コンビネーション:攻+	[交]バストゥーク(S):勲功翼章
	ラムホーズⓇⒺ	戦ナ暗	防36 HP+28 敵対心+4 魔法防御力アップ+4 コンビネーション:全属性耐性+	[交]サンドリア(S):勲功翼章
69	拳聖下ばきⓇ	モ侍忍	防29 DEX+5 VIT+5	[敵]ラヴォール村(S): Shatterskull Mippdapp
	シックブリーチズ	戦暗獣	防31 命中+2 攻+5 回避−2	[合]鍛冶皆伝
	シックブリーチズ+1	戦暗獣	防32 命中+2 攻+6 回避−2	[合]鍛冶皆伝HQ
	ドラゴンクウィス	竜	防31 HP+11 耐火+10 耐氷+10 被ブレスダメージ−4%	[合]骨細工皆伝(革細工素人)
	ドラゴンクウィス+1	竜	防32 HP+13 耐火+12 耐氷+12 被ブレスダメージ−5%	[合]骨細工皆伝HQ(革細工素人)
	ベディヴィアホーズⓇ	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防29 潜在能力:命中+ 攻+	[敵]オズトロヤ城(S):Fleshgnasher
	マラジージトラウザⓇ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防31 レジストサイレス効果アップ カンパニエ:ファストキャスト効果アップ ストアTP+5	[敵]ベドー(S): Va'Gho Bloodbasked
70	ウォーブレー	シ狩コ	防27 HP+25 AGI+4 被物理ダメージ:ブレイズスパイク	[合]裁縫皆伝

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
70	**ウォーブレー+1**	シ 狩 コ	防28 HP+27 AGI+5 被物理ダメージ:ブレイズスパイク	[合]裁縫皆伝HQ
	エクソシストホーズ	戦 暗 獣	防33 STR+3 命中+3 アンデッドキラー効果アップ	[敵]アラパゴ暗礁域:Lamia No.19
	オーガトラウザ	赤 獣	防31 HP+30 INT+3 命中−3 被物理ダメージ:アイススパイク	[合]革細工皆伝
	オーガトラウザ+1	赤 獣	防32 HP+32 INT+4 命中−5 被物理ダメージ:アイススパイク	[合]革細工皆伝HQ
	キングクウィス	ナ	防39 HP+12 VIT+3 耐光+3 耐闇+3 敵対心+3	[合]彫金皆伝HQ
	クァールトラウザ	シ 獣 狩 踊	防30 HP−1% 耐雷+15 回避+2	[合]革細工皆伝
	クラウンサブリガ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防29 CHR+4	[合]骨細工高弟(革細工下級職人)
	クラウンサブリガ+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防30 CHR+5	[合]骨細工高弟HQ(革細工下級職人)
	コンテコッシャレ	戦 竜	防33 STR+3 攻+7 敵対心+2 ジャンプ時TPボーナス	[合]革細工皆伝HQ(裁縫目録)
	トラッカーケックス	戦 暗 獣	防32 攻+6 飛命+4 飛攻+6	[BF]屍臭病予防、猛鳥の食卓、恐鳥の歌
	トラマトラウザ	赤 シ 獣 狩 踊	防31 HP−1% 耐雷+17 回避+3	[合]革細工皆伝HQ
	ハイドラタイツRE	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防32 エンチャント:ヘイスト<1回 20時間 30秒>	[他]デュナミス−タブナジア
	ハイドラブレーRE	白 黒 赤 吟 召 学	防32 命中+10 回避+10 敵対心−6 ヒーリングMP+1	[他]デュナミス−タブナジア
	ハイドラブレエットRE	戦 ナ 暗	防37 HP−30 MP+30 命中+3 敵対心+6	[他]デュナミス−タブナジア
	ハイドラホーズRE	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防35 フェロー:HP+10 MP+10 STR+2	[他]デュナミス−タブナジア
	八幡袴	侍	防36 ストアTP+3 ウェポンスキルの命中+6 潜在能力:飛攻+7	[合]裁縫師範(鍛冶名取)
	八幡袴改	侍	防37 ストアTP+4 ウェポンスキルの命中+7 潜在能力:飛攻+8	[合]裁縫師範HQ(鍛冶名取)
	バローネコッシャレ	戦 竜	防32 STR+2 攻+6 敵対心+1 ジャンプ時TPボーナス	[合]革細工皆伝(裁縫目録)
	ブレスドズボン	白	防32 MP+25 MND+6 ヘイスト+3% 敵対心−5	[合]裁縫師範
	ブレスドズボン+1	白	防33 MP+30 MND+7 ヘイスト+4% 敵対心−6	[合]裁縫師範HQ
	ボランティアブレーRE	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防28 MP+20 命中+6 ビシージ:MP+100	[交]アトルガン:曹長
	マーシナリサブリガRE	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防39 レジストペトリ効果アップ ビシージ:カウンター+5	[敵]ハルブーン:Farlarder the Shrewd
	マーシナリズボンRE	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防28 スパイク系効果アップ ビシージ:敵対心−10 魔法命中率+10	[交]アトルガン:軍曹
	ロードクウィス	ナ	防38 VIT+2 耐光+2 耐闇+2 12MPをHPに変換 敵対心+2	[合]彫金皆伝
71	ウィルムブレーRE	竜	防32 HP+13 DEX+5 ハイジャンプ効果アップ 飛竜:被物理ダメージ−5%	[他]デュナミス−バストゥーク
	オニキスクウィス	暗	防30 STR+5 攻+16 被ダメージ+14% アブゾ系効果アップ	[合]鍛冶師範HQ(革細工名取)
	キマイラケックス	獣	防30 HP+15 MP+15 敵対心−4 なだめる成功率アップ 対バード:あやつる+5	[合]革細工師範(裁縫目録)
	甲賀袴RE	忍	防31 HP+40 二刀流効果アップ 夜間:回避+10	[他]デュナミス−ウィンダス
	コモドアトルーズRE	コ	防30 HP+22 STR+3 AGI+3 攻+3 回避+3	[他]デュナミス−サンドリア
	サマナースパッツRE	召	防29 MP+20 MND+3 精霊召喚獣の魔法使用間隔短縮 契約の履行使用間隔−2	[他]デュナミス−サンドリア
	スタウトケックス	獣	防31 HP+16 MP+16 敵対心−5 なだめる成功率アップ 対バード:あやつる+6	[合]革細工師範HQ(裁縫目録)
	ニミュエタイツRE	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防28 CHR+8 耐光+20 攻+4 魔法攻撃力アップ+4	[BF]不敗の大帝
	バイソンケックス	獣	防29 MP+15 敵対心−2 なだめる成功率アップ 対バード:あやつる+5	[合]革細工師範(裁縫目録)
	パドックトラウザRE	狩 コ	防32 飛攻+5 リサイクル	[敵]マムーク:Iriri Samariri
	パンタンチュリダルRE	か	防32 HP+13 STR+2 VIT+2 命中+5 オートマトン:魔法命中率+5	[他]デュナミス−ジュノ
	ブラッククウィス	暗	防29 STR+4 攻+14 被ダメージ+13% アブゾ系効果アップ	[合]鍛冶師範(革細工名取)
	プリンススロップス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防40 HP+30 MP+30 MND+3 命中+4	[合]裁縫師範HQ(鍛冶名取/革細工下級職人)
	ブレーブケックス	獣	防30 MP+16 敵対心−3 なだめる成功率アップ 対バード:あやつる+6	[合]革細工師範HQ(裁縫目録)
	ベンダースロップス	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防39 HP+25 MP+25 MND+2 命中+3	[合]裁縫師範(鍛冶名取/革細工下級職人)
	夜叉筒袴	忍	防31 HP+25 INT+2 詠唱中断率2%ダウン 敵対心+2	[合]裁縫師範(鍛冶名取/革細工下級職人)
	夜叉筒袴改	忍	防32 HP+30 INT+3 詠唱中断率3%ダウン 敵対心+3	[合]裁縫師範HQ(鍛冶名取/革細工下級職人)
	ルビーサラウィルRE	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防31 HP+10 MP+10 STR+2 MND+2	[敵]ハルブーン:Dextrose
72	アミールディルRE	戦 ナ 暗 侍 竜	防38 攻+4 飛命+4 飛攻+4 コンビネーション:被魔法・被ブレスダメージ−	[交]イルルシ環礁
	アルマジロクウィスRE	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防32 アムネジア:命中+15 攻+15	[敵]アルザダール海底遺跡群: Cheese Hoarder Gigiroon
	イギトサラウィルRE	白 黒 赤 吟 召 青 学	防30 HP+25 MP+25 回避+6 ヒーリングMP+2 コンビネーション:リフレシュ	[交]ルジャワン霊窟
	エラントスロップス	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防38 STR−5 DEX−5 VIT−5 AGI−5 INT+7 MND+7 CHR+7 敵対心−3	[合]裁縫師範(革細工徒弟)
	エンキドゥサブリガRE	モ シ 狩 侍 忍 青 コ か 踊	防40 STR+4 DEX+4 ストアTP+5 モクシャ+5	[敵]バフラウ段丘:Deaなど
	オーラムクウィスRE	戦 ナ 暗 獣 竜	防40 STR+4 VIT+4 命中+7 攻−4 回避−8	[敵]ワジャーム樹林: Gotoh Zha the Redolentなど
	オラクルブラコーニRE	白 黒 吟 召	防30 HP+15 MP+25 召喚魔法スキル+5 ヒーリングMP+2	[敵]ハルブーン:Achamothなど
	ガビアルクウィス	侍 竜	防35 DEX+2 VIT+2 被物理ダメージ−3%	[合]骨細工師範(革細工素人)
	ガビアルクウィス+1	侍 竜	防36 DEX+3 VIT+3 被物理ダメージ−4%	[合]骨細工師範HQ(革細工素人)
	早乙女板佩楯RE	侍	防40 HP+18 AGI+3 敵対心+1 心眼性能アップ	[他]デュナミス−ウィンダス
	ジェットサラウィル	白 黒 赤 ナ 暗 召 青 学	防34 MP+15 INT+7 MND+7 敵対心−4	[敵]ワジャーム樹林:Jaded Jody
	シャイフサラウィル	吟	防38 HP+3% MP+2% CHR+9	[合]裁縫師範HQ(革細工目録)
	シャイルサラウィル	吟	防37 HP+2% MP+1% CHR+8	[合]裁縫師範(革細工目録)
	スカウトブラッカエRE	狩	防32 HP+18 飛命+7 受け流しスキル+10 敵対心−2	[他]デュナミス−サンドリア
	ダスクトラウザ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防47 HP+35 攻+14 飛命+10 移動速度ダウン	[合]革細工師範
	ダスクトラウザ+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防48 HP+37 攻+15 飛命+11 移動速度ダウン	[合]革細工師範HQ
	ハイドラクウィス	侍 竜	防36 DEX+2 VIT+2 命中+3 回避+3 被物理ダメージ−3%	[合]骨細工師範(革細工素人)
	ハイドラクウィス+1	侍 竜	防37 DEX+3 VIT+3 命中+4 回避+4 被物理ダメージ−4%	[合]骨細工師範HQ(革細工素人)
	ペルワンサラウィルRE	モ 赤 シ 獣 狩 忍 竜 コ か 踊	防36 STR+3 命中+4 飛命+4 コンビネーション:モクシャ+	[交]マムージャ兵訓練所
	マハトマスロップス	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防39 STR−6 DEX−6 VIT−6 AGI−6 INT+8 MND+8 CHR+8 敵対心−4	[合]裁縫師範HQ(革細工徒弟)
	ミラージシャルワーRE	青	防31 HP+10 MP+10 STR+3 命中+5 魔法命中率+3	[他]デュナミス−バストゥーク
	メレーホーズRE	モ	防31 HP+6% AGI+4 蹴撃+5 モクシャ+5	[他]デュナミス−サンドリア

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具ー両脚のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
72	羅刹筒袴	モ 侍 忍	防40 攻+2 被物理ダメージ:アイススパイク 潜在能力:カウンター+1	[合]裁縫師範 (鍛冶名取/革細工下級職人)
72	**羅刹筒袴改**	モ 侍 忍	防41 攻+3 カウンター+1 被物理ダメージ:アイススパイク	[合]裁縫師範HQ(鍛冶名取/革細工下級職人)
72	ワイズブラコーニ	赤	防32 MP+17 命中+1 魔法命中率+2 敵対心−4	[合]革細工皆伝(裁縫下級職人)
72	**ワイズブラコーニ+1**	赤	防33 MP+20 命中+2 魔法命中率+3 敵対心−5	[合]革細工皆伝HQ(裁縫下級職人)
73	アダマンクウィス	戦 ナ	防41 VIT+3 INT−3 回避−1 敵対心+3	[合]鍛冶師範(彫金目録)
73	アダマンブリーチズⓇⒺ	戦 暗 獣	防37 MP−20 VIT−10 命中+6 攻+6 回避−6	[合]鍛冶師範(革細工名取)・要解呪
73	アビスフランチャーⓇⒺ	暗	防38 MP+18 MND+5 暗黒魔法スキル+5 魔法防御力アップ+5	[他]デュナミスージュノ
73	**アルマダブリーチズ**ⓇⒺ	戦 暗 獣	防38 MP−21 VIT−11 命中+7 攻+7 回避−7	[合]鍛冶師範HQ(革細工名取)・要解呪
73	イギララッパ	黒	防30 回避+10 弱体魔法スキル+10 被物理ダメージ:相手に呪い効果	[合]骨細工師範(革細工名取)
73	**カイザーディヒリン**ⓇⒺ	戦 ナ	防46 HP+42 STR−6 DEX−6 VIT+11 CHR+11 回避+11	[合]彫金師範HQ(錬金術名取)・要解呪
73	クリムゾンクウィスⓇⒺ	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防43 HP+25 MP+25 耐火+20 耐雷+20 耐水+20 耐闇+20 移動速度+12%	[合]錬金術師範・要解呪
73	クレリクパンタロンⓇⒺ	白	防31 MP+17 回復魔法スキル+15 敵対心−2 属性耐性魔法効果+20	[他]デュナミスージュノ
73	ケーニヒディヒリンⓇⒺ	戦 ナ	防45 HP+40 STR−5 DEX−5 VIT+10 CHR+10 回避+10	[合]彫金師範(錬金術名取)・要解呪
73	**ジェムクウィス**	戦 ナ	防42 VIT+4 INT−4 回避−2 敵対心+4	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録)
73	**ジニーラッパ**	黒	防31 回避+11 弱体魔法スキル+11 被物理ダメージ:相手に呪い効果	[合]骨細工師範HQ(革細工名取)
73	修羅板佩楯ⓇⒺ	モ 侍 忍	防30 HP−35 STR+5 命中+7	[合]木工師範・要解呪
73	**修羅板佩楯改**ⓇⒺ	モ 侍 忍	防31 HP−40 STR+6 命中+8	[合]木工師範HQ・要解呪
73	ゼニスズボンⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防40 MND+4 CHR+4 回避−3 50HPをMPに変換	[合]裁縫師範・要解呪
73	**ゼニスズボン+1**ⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防41 MND+5 CHR+5 回避−4 55HPをMPに変換	[合]裁縫師範HQ・要解呪
73	ソーサラートンバンⓇⒺ	黒	防30 MP+13 INT+3 敵対心−2 曜日:精霊魔法効果アップ	[他]デュナミスーバストゥーク
73	デュエルタイツⓇⒺ	赤	防33 MP+16 DEX+5 精霊魔法スキル+10 スパイク系効果アップ	[他]デュナミスージュノ
73	ドラゴンサブリガ	シ	防32 DEX+4 モクシャ+5 被ブレスダメージ−3% 敵対心+2	[合]骨細工師範(革細工目録)
73	**ドラゴンサブリガ+1**	シ	防33 DEX+5 モクシャ+6 被ブレスダメージ−4% 敵対心+3	[合]骨細工師範HQ(革細工目録)
73	**ブラッドクウィス**ⓇⒺ	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防44 HP+27 MP+27 耐火+21 耐雷+21 耐水+21 耐闇+21 移動速度+12%	[合]錬金術師範HQ・要解呪
73	ヘカトンサブリガⓇⒺ	戦 シ ナ 暗 獣 吟 竜	防42 HP+15 DEX+8 攻+20 スロウ+12%	[合]骨細工師範(革細工名取)・要解呪
73	**ヘカトンサブリガ+1**ⓇⒺ	戦 シ ナ 暗 獣 吟 竜	防43 HP+17 DEX+9 攻+22 スロウ+14%	[合]骨細工師範HQ(革細工名取)・要解呪
73	モンスタートラウザⓇⒺ	獣	防34 HP+17 DEX+4 ヒーリングHP+3 あやつる+2	[他]デュナミスーサンドリア
74	BTトラウザ+1ⓇⒺ	獣	防34 HP+15 STR+6 CHR+6 キラー効果アップ あやつる+6	[修]ビーストトラウザを修復
74	CHキャニオンズ+1ⓇⒺ	吟	防31 HP+12 STR+8 DEX+8 管楽器スキル+8 敵対心−2	[修]コラルキャニオンズを修復
74	COトルーズ+1ⓇⒺ	コ	防29 HP+25 INT+5 AGI+5 敵対心−4	[修]コルセアトルーズを修復
74	CSフランチャー+1ⓇⒺ	暗	防38 HP+15 MP+15 DEX+5 INT+5 回避+5 受け流しスキル+15	[修]カオスフランチャーを修復
74	DCブレー+1ⓇⒺ	竜	防32 HP+15 命中+9 エンシェントサークル効果アップ 飛竜:HP+15%	[修]ドラケンブレーを修復
74	EKスパッツ+1ⓇⒺ	召	防25 MP+22 敵対心−3 召喚獣:命中率アップ 敵対心−2	[修]エボカースパッツを修復
74	FTクウィス+1ⓇⒺ	戦	防39 HP+15 命中+5 回避+5 敵対心+3 ヒーリングHP+2	[修]ファイターマフラを修復
74	GLブリーチズ+1ⓇⒺ	ナ	防43 HP+20 AGI+4 強化魔法スキル+10 敵対心+2	[修]ガラントブリーチズを修復
74	HLパンタロン+1ⓇⒺ	白	防28 MP+30 VIT+5 神聖魔法スキル+15 敵対心−2	[修]ヒーラーパンタロンを修復
74	HTブラッカエ+1ⓇⒺ	狩	防32 HP+15 AGI+5 MND+5 敵対心−3 狙い撃ち効果アップ	[修]ハンターブラッカエを修復
74	MGシャルワー+1ⓇⒺ	青	防34 HP+25 DEX+5 VIT+5 AGI+5 詠唱中断率12%ダウン	[修]メガスシャルワーを修復
74	PTチュリダル+1ⓇⒺ	か	防26 HP+16 DEX+5 CHR+5 オートマトン:ケアル回復量アップ 詠唱中断率ダウン	[修]パペトリチュリダルを修復
74	ROキュロット+1ⓇⒺ	シ	防34 HP+15 DEX+2 AGI+4 ぬすむ+1	[修]ローグキュロットを修復
74	TPホーズ+1ⓇⒺ	モ	防31 HP+18 MND+4 ガードスキル+15 カウンター+3	[修]テンプルホーズを修復
74	WLタイツ+1ⓇⒺ	赤	防33 MP+18 MND+5 回復魔法スキル+10 強化魔法スキル+15	[修]ワーロックタイツを修復
74	WZトンバン+1ⓇⒺ	黒	防27 MP+19 暗黒魔法スキル+15 敵対心−2 ヒーリングMP+1	[修]ウィザードトンバンを修復
74	アサシンキュロットⓇⒺ	シ	防34 HP+19 敵対心+4 ぬすむ+5 ギルスティール効果アップ	[他]デュナミスーボスディン
74	ヴァラーブリーチズⓇⒺ	ナ	防43 HP+20 STR+5 敵対心+3 詠唱中断率10%ダウン	[他]デュナミスーボスディン
74	ウォリアークウィスⓇⒺ	戦	防39 STR+5 敵対心+3 ダブルアタック+1	[他]デュナミスーボスディン
74	オイリートラウザⓇ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防35 DEX+5 AGI+5 命中+5 飛命+5 移動速度ダウン	[敵]※
74	サンゴマラッパⓇ	モ 白 黒 赤 シ 獣 吟 狩 忍 召 青 か 踊 学	防35 MP+12 INT+6 回避+3	[敵]オズトロヤ城(S):Zhuu Buxu the Silent
74	明珍板佩楯改ⓇⒺ	侍	防40 HP+15 STR+5 VIT+5 受け流しスキル+10 ストアTP+4	[修]明珍板佩楯を修復
74	ユニコンサブリガ	戦	防49 HP+42 DEX+4 潜在能力:回避+3	[合]骨細工師範(革細工目録)
74	**ユニコンサブリガ+1**	戦	防51 HP+46 DEX+5 潜在能力:回避+4	[合]骨細工師範HQ(革細工目録)
74	乱波袴改ⓇⒺ	忍	防31 命中+5 飛命+10 夕方〜早朝:回避+10	[修]乱波袴を修復
75	ABフランチャー+1ⓇⒺ	暗	防39 HP+18 MP+18 MND+5 暗黒魔法スキル+7 魔法防御力アップ+5	[修]アビスフランチャーを修復
75	ASキュロット+1ⓇⒺ	シ	防35 HP+25 敵対心+5 ぬすむ+5 ギルスティール効果アップ	[修]アサシンキュロットを修復
75	BDキャニオンズ+1ⓇⒺ	吟	防32 HP+26 MP+42 神子雅楽隊式	[修]バードキャニオンズを修復
75	CMトルーズ+1ⓇⒺ	コ	防31 HP+22 STR+3 AGI+3 攻+7 回避+7	[修]コモドアトルーズを修復
75	CRパンタロン+1ⓇⒺ	白	防32 MP+17 回復魔法スキル+15 敵対心−3 属性耐性魔法効果+22	[修]クレリクパンタロンを修復
75	DLタイツ+1ⓇⒺ	赤	防34 MP+16 DEX+6 精霊魔法スキル+12 スパイク系効果アップ	[修]デュエルタイツを修復
75	MIシャルワー+1ⓇⒺ	青	防32 HP+15 MP+15 STR+3 命中+5 魔法命中率+5	[修]ミラージシャルワーを修復
75	MLホーズ+1ⓇⒺ	モ	防32 HP+6% AGI+5 蹴撃+5 モクシャ+6	[修]メレーホーズを修復
75	MSトラウザ+1ⓇⒺ	獣	防35 HP+17 DEX+5 ヒーリングHP+4 あやつる+2	[修]モンスタートラウザを修復

※ 常花の石窟、ルホッツ銀山、ゴユの空洞:Lambton Worm

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
75	PNチュリダル+1ⓇⒺ	か	防33 HP+13 STR+2 VIT+2 命中+7 オートマトン：魔法命中率+7	[修]パンタンチュリダルを修復
	SCブラッカエ+1ⓇⒺ	狩	防33 HP+18 飛命+9 受け流しスキル+10 敵対心−3 防30 MP+25 精霊召喚獣の魔法使用間隔短縮	[修]スカウトブラッカエを修復
	SMスパッツ+1ⓇⒺ	召	契約の履行使用間隔−2 召喚獣：敵対心+2	[修]サマナースパッツを修復
	SRトンバン+1ⓇⒺ	黒	防31 MP+20 INT+3 敵対心−3 曜日：精霊魔法効果アップ	[修]ソーサラートンバンを修復
	VLブリーチズ+1ⓇⒺ	ナ	防44 HP+20 STR+6 敵対心+4 詠唱中断率10%ダウン	[修]ヴァラーブリーチズを修復
	WMブレー+1ⓇⒺ	竜	防33 HP+13 DEX+6 ハイジャンプ効果アップ 飛竜：被物理ダメージ−6%	[修]ウィルムブレーを修復
	WRクウィス+1ⓇⒺ	戦	防40 STR+6 敵対心+4 ダブルアタック+1	[修]ウォリアークウィスを修復
	アスカルディルⓇⒺ	戦 ナ 暗 獣 侍 竜	防32 HP+15 MP+15 DEX+4 INT+4 命中+5 攻+5 ペット：防+10 コンビネーション：HPmax+	[ア]ナイズル島40層のHNM
	アレスフランチャーⓇⒺ	戦 ナ 暗 竜	防35 HP+2% MP+2% STR+6 DEX+6 INT−3 MND−3 ダブルアタック+2% コンビネーション：ダブルアタック+	[サ]加工
	薄金膝甲ⓇⒺ	モ 侍 忍 か	防30 STR+5 DEX+5 攻+10 ヘイスト+3% コンビネーション：ヘイスト+	[サ]加工
	ガリアルドズボンⓇⒺ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防30 HP+20 STR+2 DEX−2 VIT+2 AGI−2 INT−2 MND−2 CHR−2 命中+5 飛命+5	[敵]ルフェーゼ野：Kurrea
	甲賀袴改ⓇⒺ	忍	防32 HP+40 二刀流効果アップ 夕方〜早朝：回避+12	[修]甲賀袴を修復
	ゴリアードトルーズⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 か 学	防35 MP+28 被物理ダメージ−3% 敵対心−4 ペット：防+10 コンビネーション：魔法防御力アップ+	[ア]ナイズル島40層のHNM
	早乙女板佩楯改ⓇⒺ	侍	防41 HP+33 AGI+4 敵対心+1 心眼性能アップ	[修]早乙女板佩楯を修復
	シャドウクイシュⓇⒺ	戦 ナ 暗	防40 HP+25 MP+25 INT+4 MND+4 命中+5 攻+9	[合]鍛冶師範（彫金目録）・要解呪
	シャドウトルーズⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防28 魔法攻撃力アップ+4 魔法命中率+4 敵対心−2 被ダメージ+4%	[合]裁縫師範 （彫金名取／革細工下級職人）・要解呪
	スカディショウスⓇⒺ	シ 獣 狩 コ	防28 命中+4 攻+5 飛命+4 飛攻+5 ストアTP+7 ヘイスト+2% コンビネーション：クリティカルヒット+	[サ]加工
	デナリケックスⓇⒺ	モ シ 狩 忍 青 コ 踊	防35 DEX+3 AGI+3 命中+3 飛命+3 回避+3 魔法攻撃力アップ+3 魔法命中率+3 コンビネーション：命中+	[ア]ナイズル島40層のHNM
	ナシラサラウィルⓇⒺ	白 黒 赤 召 青	防30 神聖魔法スキル+5 弱体魔法スキル+5 魔法命中率+3 ヘイスト+2%	[交]Wilhelm：アルテマの脚
	バードキャニオンズⓇⒺ	吟	防31 HP+17 MP+42 神子雅楽隊式	[他]デュナミス−ザルカバード
	八竜佩楯Ⓡ	戦 モ 狩 侍 忍	防42 STR+10 攻+5 残心効果アップ コンビネーション：ストアTP+	[敵]ゼオルム火山：Sarameya
	バハムートホーズⓇⒺ	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防31 蹴撃+6 被ブレスダメージ−5%	[BF]帝龍降臨
	バルキリークイシュⓇⒺ	戦 ナ 暗	防41 HP+27 MP+27 INT+5 MND+5 命中+6 攻+10	[合]鍛冶師範HQ（彫金目録）・要解呪
	バルキリートルーズⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防29 魔法攻撃力アップ+5 魔法命中率+5 敵対心−3 被ダメージ+5%	[合]裁縫師範HQ （彫金名取／革細工下級職人）・要解呪
	バルバロッサゼレハⓇⒺ	戦 モ シ 獣 吟 狩 侍 忍 竜 コ か 踊	防36 STR+4 VIT+4 ヘイスト+3%	[ア]アシュタリフ号船長暗殺指令
	白虎佩楯ⓇⒺ	戦 モ 獣 吟 狩 侍 忍	防42 DEX+15 耐雷+50 ヘイスト+5%	[敵]ル・オンの庭：Byakko
	ホマムコッシャレⓇⒺ	シ ナ 暗 竜 青	防35 HP+26 MP+26 命中+3 ファストキャスト効果アップ ヘイスト+3%	[交]Wilhelm：オメガの後肢
	マルドゥクシャルワⓇⒺ	白 吟 召	防32 MP+3% CHR+10 回復魔法スキル+5 管楽器スキル+5 召喚魔法スキル+5 コンビネーション：ファストキャスト効果+	[サ]加工
	モリガンスロップスⓇⒺ	黒 赤 青	防27 MP+25 STR+3 INT+10 MND+10 敵対心−2 コンビネーション：魔法攻撃力アップ+	[サ]加工

防具ー両足

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	アッシュクロッグ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防1	[合]木工見習
	アッシュクロッグ+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防2	[合]木工見習HQ
	ウエーダーⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 耐水+1 釣りスキル+2	[他]漁師指定生産品
	エルヴFレデルセンⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 エルヴァーン♀専用	[他]エルヴァーン♀の初期装備
	エルヴMレデルセンⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 エルヴァーン♂専用	[他]エルヴァーン♂の初期装備
	ガルカサンダルⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 ガルカ専用	[他]ガルカの初期装備
	錆びたレギンス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	−	[他]釣りの外道
	ダッシューズⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 エンチャント：移動速度アップ<15回 5分 15秒>	[交]過去世界の三国：連合従軍章
	タルタルクロンプⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 タルタル専用	[他]タルタルの初期装備
	チョコボブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 チョコボ騎乗時間+3	[合]革細工徒弟
	ドリームブーツⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1	[他]公式イベント
	ドリームブーツ+1ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 スニーク効果アップ エンチャント：スニーク<1回 2時間 30秒>	[他]公式イベント
	バガボンドブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 ヒーリングHP+1	[合]革細工素人
	ヒュームFブーツⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 ヒューム♀専用	[他]ヒューム♀の初期装備
	ヒュームMブーツⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 ヒューム♂専用	[他]ヒューム♂の初期装備
	フィールドブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 採掘・収穫技術アップ	[合]革細工下級職人
	フィッシャブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 釣りスキル+1	[合]革細工見習
	ブロンズレギンス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防1	[合]鍛冶素人（革細工素人）
	ブロンズレギンス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防2	[合]鍛冶素人HQ（革細工素人）
	ミスラゲートルⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 ミスラ専用	[他]ミスラの初期装備
6	コアスレギンス	戦 ナ 暗	防5 回避−3	[敵]ゲルスバ砦：Hundredscar Hajwaj
7	バウンデングブーツⓇⒺ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 DEX+3 AGI+3	[敵]南グスタベルク：Leaping Lizzy
	リーピングブーツⓇ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 DEX+3 AGI+3	[BF]石竜の双璧
	レザーハイブーツ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防2	[合]革細工素人
	レザーハイブーツ+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3	[合]革細工素人HQ
8	脚絆	モ 侍 忍	防2	[合]裁縫見習

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具ー両足のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
8	**脚絆+1**	モ 侍 忍	防3	[合]裁縫見習HQ
	ソレア	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防2	[合]革細工見習
	ソレア+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防3	[合]革細工見習HQ
10	王国兵制式長靴	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 耐火+3 耐氷+3	[交]サンドリアランク1
	共和軍団兵制式足鎧	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防2 耐風+3 耐土+3	[交]バストゥークランク1
	スケイルグリーヴ	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防3	[合]鍛冶見習
	ソリッドグリーヴ	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防4	[合]鍛冶見習HQ
11	ゲートル	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防3	[合]裁縫素人
	ゲートル+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防4	[合]裁縫素人HQ
	ブラスレギンス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3	[合]彫金見習
	ブラスレギンス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4	[合]彫金見習HQ
12	ホリークロッグ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防3	[合]木工見習
	ホリークロッグ+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防4	[合]木工見習HQ
13	ライトソレア	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防4 回避+3	[敵]ギデアス：Juu Duzu the Whirlwind
15	アヌゲートルⓇⒺ	白 吟 召	防3 MP+1%	[サ]戦利品
	アングラーブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 釣りスキル+1	[合]革細工見習HQ
	エニュオレギンスⓇⒺ	戦 ナ 暗 竜	防4 VIT+1	[サ]戦利品
	王国兵長靴+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4 HP+4 耐火+3 耐氷+3	[合]革細工下級職人
	王国兵長靴+2	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 HP+6 耐火+3 耐氷+3	[合]革細工下級職人HQ
	共和軍団兵足鎧+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 HP+2 MP+2 耐風+3 耐土+3	[合]彫金徒弟
	共和軍団兵足鎧+2	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4 HP+3 MP+3 耐風+3 耐土+3	[合]彫金徒弟HQ
	ニョルドレデルセンⓇⒺ	シ 獣 狩 コ	防4 命中+1	[サ]戦利品
	ネヴァンサボⓇⒺ	黒 赤 青	防3 MP+1	[サ]戦利品
	ノマドブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 ヒーリングHP+1	[合]革細工素人HQ
	星数の脚絆ⓇⒺ	モ 侍 忍 か	防4 攻+1	[サ]戦利品
	ライダーブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 チョコボ騎乗時間+3	[合]革細工徒弟HQ
	ワーカーブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 採掘・収穫技術アップ	[合]革細工下級職人HQ
16	ボーンレギンス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4	[合]骨細工徒弟(革細工素人)
	ボーンレギンス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 耐火−3 回避+1	[合]骨細工徒弟HQ(革細工素人)
17	**ファインレデルセン**	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5	[合]革細工見習HQ(彫金素人)
	リザードレデルセン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4	[合]革細工見習(彫金素人)
18	ガリスンブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 INT+1 MND+1	[他]ガリスン：サルタバルタなど(Lv20制限)
	ど根性サンダルⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 VIT+3 耐火+7	[ク]セルビナ：根性試し
	木綿の脚絆	モ 侍 忍	防4	[合]裁縫徒弟
	木綿の脚絆+1	モ 侍 忍	防5	[合]裁縫徒弟HQ
20	王国兵制式靴	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防5 AGI+1	[交]サンドリアランク2(1位限定)
	サンダル	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防4	[合]革細工徒弟
	ストライダーブーツⓇ	シ 狩	防4 AGI+2 移動速度+12%	[BF]動く島
	トレダーピガッシュ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防4	[合]革細工徒弟(裁縫徒弟)
	トロッターブーツⓇⒺ	シ 狩	防4 AGI+2 移動速度+12%	[敵]ロランベリー耕地：Simurgh
	バロンピガッシュ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防5 MP+3	[合]革細工徒弟HQ(裁縫徒弟)
	メイジサンダル	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防5 MP+3 AGI+1	[合]革細工徒弟HQ
	傭兵の脚絆	モ 侍 忍	防4 耐土+6	[交]ウィンダスランク2
21	ビートルレギンス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5	[合]骨細工下級職人(革細工素人)
	ビートルレギンス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6 耐氷−3 回避+1	[合]骨細工下級職人HQ(革細工素人)
22	よろめきのサンダルⓇ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防4 DEX−10 AGI−10	[敵]バタリア丘陵：Tottering Toby
23	**グレートゲートル**	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防6	[合]裁縫見習HQ
	コットンゲートル	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防5	[合]裁縫見習
24	ウィングブーツ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 DEX+3 AGI+3	[合]革細工皆伝
	ウィングブーツ+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6 DEX+3 AGI+3	[合]革細工皆伝HQ
	グリーヴ	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防6	[合]鍛冶下級職人(革細工素人)
	グリーヴ+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防7	[合]鍛冶下級職人HQ(革細工素人)
25	エアクラッコーⓇⒺ	白 吟 召	防4 MP+1% MND+1	[サ]戦利品
	王国兵靴+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防6 HP+3 MP+3 AGI+1	[合]木工徒弟
	王国兵靴+2	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防7 HP+4 MP+4 AGI+1	[合]木工徒弟HQ
	シェードレギンス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6 エンプティキラー	[合]骨細工下級職人(革細工徒弟／裁縫徒弟)
	シェードレギンス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 回避+1 エンプティキラー	[合]骨細工下級職人HQ(革細工徒弟／裁縫徒弟)
	月数脛当ⓇⒺ	モ 侍 忍 か	防5 攻+1 敵対心+1	[サ]戦利品
	バーブピガッシュⓇⒺ	黒 赤 青	防4 MP+1 STR+1	[サ]戦利品
	フォボスサバトンⓇⒺ	戦 ナ 暗 竜	防6 VIT+1 AGI+1	[サ]戦利品
	フレイレデルセンⓇⒺ	シ 獣 狩 コ	防5 VIT+1 命中+1	[サ]戦利品
	傭兵脚絆+1	モ 侍 忍	防5 耐土+6 攻+3 飛攻+3	[合]裁縫見習
	傭兵脚絆+2	モ 侍 忍	防6 耐土+6 攻+4 飛攻+4	[合]裁縫見習HQ
27	ブラスグリーヴ	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防6	[合]彫金下級職人
	ブラスグリーヴ+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防7	[合]彫金下級職人HQ
28	エアソレア	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防5 耐風+3 回避+4	[合]革細工皆伝
	エアソレア+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防6 耐風+4 回避+5	[合]革細工皆伝HQ
	チェスナットサボ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防5	[合]木工下級職人
	チェスナットサボ+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防6	[合]木工下級職人HQ
29	アイゼンシュー	戦 ナ	防8 VIT+2	[合]鍛冶名取(彫金素人／革細工見習)
	エルダーサンダル	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 MP+12 AGI+3 INT+2 ガルカ専用	[ク]ジュノ：仕立て屋ゴブリン
	カスタムFブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 HP+4 MP+12 DEX−1 AGI+3 INT+3 MND−1 ヒューム♀専用	[ク]ジュノ：仕立て屋ゴブリン
	カスタムMブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 HP+4 MP+12 DEX−1 AGI+3 INT+3 MND−1 ヒューム♂専用	[ク]ジュノ：仕立て屋ゴブリン
	カンプフシュー	戦 ナ	防9 VIT+3	[合]鍛冶名取HQ(彫金素人／革細工見習)
	サベジゲートル	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 HP+16 STR+3 CHR+2 ミスラ専用	[ク]ジュノ：仕立て屋ゴブリン
	シアーパンプス	白 黒 召 か 学	防6 MP+4 MND+1	[合]革細工徒弟(裁縫見習)
	シアーパンプス+1	白 黒 召 か 学	防7 MP+5 MND+2	[合]革細工徒弟HQ(裁縫見習)
	大地の脚絆	モ 侍 忍	防6 耐土+1 耐雷+1	[合]裁縫下級職人
	大地の脚絆+1	モ 侍 忍	防7 耐土+2 耐雷+2	[合]裁縫下級職人HQ

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
29	マグナFレデルセン	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 MP+20 AGI+3 INT+2 エルヴァーン♀専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	マグナMレデルセン	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 MP+20 AGI+3 INT+2 エルヴァーン♂専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
	ワンダークロンプ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防5 HP+20 STR+2 タルタル専用	[ク]ジュノ:仕立て屋ゴブリン
30	王国従士制式鎖靴	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防7 AGI+1	[敵]ファノエ運河:Stubborn Dredvodd
	ガーゴイルブーツ(R)(E)	竜	防7 エンチャント:飛竜にストンスキン<20回 1分 30秒>	[交]サンドリアランク3
	ガリシュパンプス	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防7 土曜日:回避+2	[合]革細工下級職人(裁縫下級職人)
	スタデッドブーツ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6	[合]革細工徒弟
	ストロングブーツ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7	[合]革細工徒弟HQ
	ノクトゲートル	シ 狩 コ	防4 DEX+1 耐闇+1	[合]裁縫徒弟(革細工見習)
	ノクトゲートル+1	シ 狩 コ	防5 DEX+2 耐闇+2	[合]裁縫徒弟HQ(革細工見習)
	百人隊長脛当	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防7 AGI+1	[交]バストゥークランク3
	ミストパンプス	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防7 土曜日:回避+2 エンチャント:回避アップ<10回 10分 30秒>	[合]革細工下級職人
	傭兵隊長の脚絆	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防5 AGI+1	[交]ウィンダスランク3
	ルビエスパンプス	モ 赤 ナ 吟 狩 青	防8 土曜日or風曜日:回避+2	[合]革細工下級職人HQ(裁縫下級職人)
34	王国従士鎖靴+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防8 AGI+1 自国支配地域:DEX+1	[合]彫金目録
	王国従士鎖靴+2	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防9 AGI+1 自国支配地域:DEX+2	[合]彫金目録HQ
	シューズ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防6	[合]革細工下級職人(裁縫素人)
	シューズ+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防7	[合]革細工下級職人HQ(裁縫素人)
	百人隊長脛当+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防8 AGI+1 自国支配地域:命中+3 飛命+3	[合]錬金術印可
	百人隊長脛当+2	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防9 AGI+1 自国支配地域:命中+4 飛命+4	[合]錬金術印可HQ
	傭兵隊長脚絆+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防6 AGI+1 自国支配地域:攻+5 飛攻+5	[合]裁縫徒弟
	傭兵隊長脚絆+2	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防7 AGI+1 自国支配地域:攻+7 飛攻+7	[合]裁縫徒弟HQ
35	エンリルガンビエラ(R)(E)	白 吟 召	防5 MP+1% MND+1 敵対心−1	[サ]戦利品
	ダイモスレギンス(R)(E)	戦 ナ 暗 竜	防7 VIT+1 AGI+1 命中+1	[サ]戦利品
	日数脛当(R)(E)	モ 侍 忍 か	防6 攻+1 敵対心+1 ストアTP+1	[サ]戦利品
	フレイヤレデルセン(R)(E)	シ 獣 狩 コ	防6 STR+1 VIT+1 命中+1	[サ]戦利品
	マッハピガッシュ(R)(E)	黒 赤 青	防5 MP+1 STR+1 敵対心−1	[サ]戦利品
	マヌカンパンプス(R)(E)	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 MP+12 INT+1 MND+2	[ク]タブナジア微笑みの模像
	レギンス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7	[合]鍛冶名取(革細工見習)
	レギンス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防8	[合]鍛冶名取HQ(革細工見習)
36	シルバーグリーヴ	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防8	[合]彫金名取
	シルバーグリーヴ+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防9	[合]彫金名取HQ
	ソックス	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防7	[合]裁縫徒弟
	ソックス+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防8	[合]裁縫徒弟HQ
37	アイアングリーヴ	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防8	[合]鍛冶下級職人
	アイアングリーヴ+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防9	[合]鍛冶下級職人HQ
38	ヴォランスグリーヴ(R)	竜	防9 ジャンプ:命中+4	[敵]ビビキー湾:Serra
	エボニーサボ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防7	[合]木工名取
	エボニーサボ+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防8	[合]木工名取HQ
	クイルハイブーツ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防8	[合]革細工名取 [ク]ハラキリ(煌魚)
	クイルハイブーツ+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防9	[合]革細工名取HQ
	パウダーブーツ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防9 エンチャント:とんずら<20回 10分 30秒>	[合]革細工名取
	マウンテンゲートル(R)	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 STR+1 INT+2 回避+2 詠唱中断率5%ダウン	[敵]リヴェーヌ岩塊群サイトA01:Heliodromos
39	**猿飛の脚絆**(R)(E)	モ 侍 忍	防7 ヘイスト+3%	[敵]オズトロヤ城:Quu Domi the Gallant
	風魔の脚絆	モ 侍 忍	防7 ヘイスト+3%	[BF]天誅六人衆
40	オパーラインブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 ♀専用	[合]革細工師範(裁縫名取)
	鋼鉄銃士隊制式鉄靴	戦 ナ 暗	防10 飛命+5	[交]バストゥークランク4
	セレモニアルブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 CHR+1 ♀専用	[合]革細工師範HQ(裁縫名取)
	プレートレギンス	戦 ナ 暗	防9	[合]鍛冶目録
	プレートレギンス+1	戦 ナ 暗	防10	[合]鍛冶目録HQ
	連邦魔戦士制式革靴	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防7 耐氷+4 耐土+4	[交]ウィンダスランク4
41	インフェルノサボ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防7 MP+10 新月:INT+1 暗黒魔法スキル+3	[合]骨細工皆伝
	インフェルノサボ+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防8 MP+13 新月:INT+2 暗黒魔法スキル+5	[合]骨細工皆伝HQ
43	鋼鉄銃士隊鉄靴+1	戦 ナ 暗	防11 飛命+5 自国支配地域:AGI+2	[合]彫金高弟
	鋼鉄銃士隊鉄靴+2	戦 ナ 暗	防12 飛命+5 自国支配地域:AGI+3	[合]彫金高弟HQ
	連邦魔戦士革靴+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防8 耐氷+4 耐土+4 自国支配地域:AGI+2	[合]革細工下級職人
	連邦魔戦士革靴+2	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防9 耐氷+4 耐土+4 自国支配地域:AGI+3	[合]革細工下級職人HQ
45	アルミナソルレ	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防8	[合]鍛冶目録
	カラパスレギンス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防9	[合]骨細工名取(革細工見習)
	カラパスレギンス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防10 耐雷−3 回避+1	[合]骨細工名取HQ(革細工見習)
	ラムソルレット(R)	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防8 AGI+2 コンビネーション:命中+ 攻+	[交]サンドリア(S):剣勲章
	ルイサンソルレ	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防8 STR+1 DEX+1 命中+1 攻+1 回避−2	[合]鍛冶目録HQ
46	ソルレット	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防10	[合]彫金名取
	ソルレット+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防11	[合]彫金名取HQ
47	五月雨脚絆	モ 侍 忍	防9 水属性天候:回避+8	[敵]機船航路:Sea Horror
	スチールグリーヴ	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防10	[合]鍛冶目録
	スチールグリーヴ+1	戦 赤 ナ 暗 獣 狩 侍 竜 青	防11	[合]鍛冶目録HQ
48	ウールソックス	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防9	[合]裁縫名取
	ウールソックス+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防10	[合]裁縫名取HQ
	ディノレデルセン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防11 耐火+3 耐水−1	[合]革細工目録HQ(彫金徒弟)
	ラプトルレデルセン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防10 耐火+2 耐水−1	[合]革細工目録(彫金徒弟)
49	忍脚絆	モ 侍 忍	防9	[合]裁縫高弟
	忍脚絆改	モ 侍 忍	防10 AGI+1	[合]裁縫高弟HQ
	脛当	侍	防9	[合]鍛冶印可(裁縫名取)
	脛当改	侍	防10	[合]鍛冶印可HQ(裁縫名取)
	ミスリルレギンス	戦 ナ 暗	防11	[合]彫金印可
	ミスリルレギンス+1	戦 ナ 暗	防12 INT+1 耐火−1 耐土+4 耐水+3	[合]彫金印可HQ
50	王国騎士制式鎖靴	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防11 AGI+2	[交]サンドリアランク5
	オステアサボ	召	防7 MP+10 VIT−1 CHR−1 召喚魔法スキル+3 敵対心−3	[合]革細工師範(裁縫素人)
	クロウゲートル	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防8 回避+4 敵対心−4	[合]革細工目録(裁縫)

防具−両足のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
50	准拳士脛巾	モ	防8 命中+2 蹴撃攻撃力アップ	[合]裁縫名取
	ストームガンビエラⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 STR+2 ヒーリングHP+2	[ア]ラミア13号討伐作戦:???フットウェア
	ストームクラッコーⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防11 アサルト:移動速度+12%	[ア]蟲物駆除作戦:???フットウェア
	スニーキングブーツⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 ステルス効果アップ ビシージ:回避+8 エンチャント:スニーク<15回 1時間 30秒>	[交]アトルガン:傭兵長
	正拳士脛巾	モ	防9 命中+3 蹴撃攻撃力アップ	[合]裁縫名取HQ
	ペナンスサボ	召	防8 MP+15 VIT−2 CHR−2 召喚魔法スキル+4 敵対心−4	[合]革細工師範HQ(裁縫素人)
	モカシン	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防8	[合]革細工目録(裁縫素人)
	モカシン+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防9	[合]革細工目録HQ(裁縫素人)
	レイヴンゲートル	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防9 回避+5 敵対心−5	[合]革細工目録HQ(裁縫)
	連邦軍師制式靴	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防9 耐氷+10	[交]ウィンダスランク5
51	クンフーシューズ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防8	[敵]西アルテパ砂漠:Cactuar Cantautor
52	ウィザードサボⓇⒺ	黒	防11 MP+10 AGI+3 詠唱中断率20%ダウン 敵対心−1	[AF]AFクエスト2:黒魔道士
	王国騎士鎖靴+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防12 AGI+2 自国支配地域:VIT+3	[合]鍛冶印可
	王国騎士鎖靴+2	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防13 AGI+2 自国支配地域:VIT+4	[合]鍛冶印可HQ
	カオスソルレットⓇⒺ	暗	防10 HP+15 MND+5 アルケインサークル効果アップ	[AF]AFクエスト2:暗黒騎士
	ガラントレギンスⓇⒺ	ナ	防14 HP+15 CHR+5 盾スキル+10 ホーリーサークル効果アップ	[AF]AFクエスト2:ナイト
	コラルスリッパーⓇⒺ	吟	防10 HP+10 AGI+3 耐風+10 回避+5	[AF]AFクエスト2:吟遊詩人
	テンプルゲートルⓇⒺ	モ	防12 HP+12 DEX+3 耐光+10 回避効果アップ	[AF]AFクエスト2:モンク
	ビーストゲートルⓇⒺ	獣	防10 HP+11 AGI+3 いたわる効果アップ あやつる+2	[AF]AFクエスト2:獣使い
	ヒーラーダックビルⓇⒺ	白	防12 MP+10 AGI+3 詠唱中断率20%ダウン	[AF]AFクエスト2:白魔道士
	ファイターカリガⓇⒺ	戦	防14 HP+12 AGI+3 ダブルアタック効果アップ 敵対心+1	[AF]AFクエスト2:戦士
	明珍臑当ⓇⒺ	侍	防13 HP+20 耐火+10 回避スキル+5 敵対心+5	[AF]AFクエスト2:侍
	メガスチャルクⓇⒺ	青	防13 HP+13 MP+13 回避スキル+10 敵対心−3	[AF]AFクエスト2:青魔道士
	連邦軍師靴+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10 耐氷+10 自国支配地域:INT+3	[合]革細工高弟
	連邦軍師靴+2	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防11 耐氷+10 自国支配地域:INT+4	[合]革細工高弟HQ
	ワーロックブーツⓇⒺ	赤	防13 MP+11 AGI+3 耐水+10 盾スキル+10	[AF]AFクエスト2:赤魔導士
53	シルケンピガッシュ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防9 HP+12 MP+12	[合]革細工高弟(裁縫名取)
	ピガッシュ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防9	[合]革細工高弟(裁縫名取)
	ピガッシュ+1	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10 HP+3	[合]革細工高弟HQ(裁縫名取)
	マギピガッシュ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10 HP+13 MP+13	[合]革細工高弟HQ(裁縫名取)
54	スカラーローファーⓇⒺ	学	防10 MP+15 敵対心−2 グリモア中の詠唱時間短縮	[AF]バストゥーク商業区〔S〕: Loussaireに依頼
	ドラケングリーヴⓇⒺ	竜	防10 HP+12 AGI+3 回避スキル+5 ジャンプ効果アップ	[AF]流砂洞(Treasure Coffer)
	パペトリバブーシュⓇⒺ	か	防11 HP+9 STR+3 耐雷+10 リペアー効果アップ	[AF]アトルガン白門:Dhima Polevhiaに依頼
	乱波脚絆ⓇⒺ	忍	防12 HP+12 AGI+4 夜間:移動速度+25%	[AF]海蛇の岩窟(Treasure Coffer)
55	**アキンジネール**	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防13 HP−7 命中+2 飛命+3 回避+2	[合]鍛冶印可HQ(革細工下級職人/裁縫徒弟)
	コブラピガッシュⓇ	モ 白 黒 赤 シ 暗 吟 狩 召 青 コ か 踊 学	防10 MND+2 CHR+2 耐氷+11 コンビネーション:MP+	[敵]ウィンダス〔S〕:剣勲章
	ジャリダネール	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12 HP−7 命中+1 飛命+2 回避+1	[合]鍛冶印可(革細工下級職人/裁縫徒弟)
	フォースサバトンⓇ	戦 ナ 暗	防11 命中+2 飛命+2 コンビネーション:HP+	[敵]バストゥーク〔S〕:剣勲章
56	エボカーピガッシュⓇⒺ	召	防10 MP+15 AGI+5 召喚獣:回避率アップ 敵対心−2	[AF]トライマライ水路(Treasure Coffer)
	コルセアブーツⓇⒺ	コ	防11 HP+10 STR+2 AGI+2 飛命+2	[AF]バストゥーク:Door:Houseに依頼
	ダンサートーシューⓇⒺ	踊	防14 HP+7 攻+5 回避+5 ジグ持続時間アップ ♂専用	[AF]バストゥーク商業区:Matthiasに依頼
	ダンサートーシューⓇⒺ	踊	防14 HP+7 攻+5 回避+5 ジグ持続時間アップ ♀専用	[AF]バストゥーク商業区:Matthiasに依頼
57	スコピオレギンス	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防11 HP+3 耐氷−2 耐水+5 耐闇+5	[合]骨細工印可(革細工下級職人)
	スコピオレギンス+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12 HP+4 耐氷−2 耐水+7 耐闇+7	[合]骨細工印可HQ(革細工下級職人)
58	ビークレデルセン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12 VIT+1 耐土+3	[合]革細工印可(彫金徒弟)
	ビークレデルセン+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防13 VIT+2 耐土+4	[合]革細工印可HQ(彫金徒弟)
59	**アブタルブーツ**	戦 ナ 暗 獣 侍	防12 STR+2 AGI+2	[合]彫金高弟HQ(革細工名取/裁縫下級職人)
	ケアルクロッグ	白	防14 ケアル詠唱時間−15%	[敵]ウルガラン山脈:Bonnacon
	シパーヒブーツ	戦 ナ 暗 獣 侍	防11 STR+1 AGI+1	[合]彫金高弟(革細工名取/裁縫下級職人)
	ダークソルレット	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防14 耐光+2	[合]鍛冶印可
	ダークソルレット+1	戦 ナ 暗 獣 侍 忍	防15 耐光+3	[合]鍛冶印可HQ
	タビンブーツ	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防11 命中+1 回避+1	[合]革細工印可
	タビンブーツ+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防12 命中+3 回避+3	[合]革細工印可HQ
	バトルブーツ	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防11 回避+1	[合]革細工印可
	バトルブーツ+1	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防12 回避+3	[合]革細工印可HQ
	バンパイアブーツ	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防11 夜間:回避+10	[敵]ミザレオ海岸:Upyri
60	**ギルトサバトン**	戦 ナ 暗	防14 VIT+2 耐闇+4	[合]彫金高弟HQ(錬金術目録)
	ゴールドサバトン	戦 ナ 暗	防12 VIT+1 耐闇+3	[合]彫金高弟(錬金術目録)
	准錬士脛巾	モ	防11 DEX+1 攻+3 蹴撃攻撃力アップ	[合]裁縫印可
	正錬士脛巾	モ	防12 DEX+2 攻+4 蹴撃攻撃力アップ	[合]裁縫印可HQ
	ハンターソックスⓇⒺ	狩	防12 HP+10 AGI+4 回避+5 スカベンジ効果アップ	[AF]AFクエスト3:狩人
	ローグプーレーヌⓇⒺ	シ	防13 HP+12 DEX+3 とんずら持続時間アップ ぬすむ+2	[AF]AFクエスト3:シーフ
61	シルクパンプス	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防9 HP+5 耐光+3 耐闇−3	[合]革細工高弟(裁縫名取)
	シルクパンプス+1	モ 白 黒 赤 ナ 吟 狩 召 青 か 学	防10 HP+6 耐光+4 耐闇−2	[合]革細工高弟HQ(裁縫名取)
	テンプラーサバトン	白 ナ	防11 神聖魔法スキル+5 魔法攻撃力アップ+2	[BF]皇国軍・白の書:タラッカの笛吹き
62	ウッドFレデルセン	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 MP+30 STR−3 AGI+6 INT+3 エルヴァーン♀専用	[BF]ドーフェ兄弟
	ウッドMレデルセン	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 MP+30 STR−3 AGI+6 INT+3 エルヴァーン♂専用	[BF]ドーフェ兄弟
	クリークFクロンプ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 HP+35 MP−35 STR+4 VIT+4 INT−3 タルタル♀専用	[BF]ドーフェ兄弟
	クリークMクロンプ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 HP+35 MP−35 STR+4 VIT+4 INT−3 タルタル♂専用	[BF]ドーフェ兄弟
	デザートブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防11 HP+10 AGI+1 土属性天候:移動速度+12%	[合]革細工目録
	デザートブーツ+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防12 HP+12 AGI+2 土属性天候:移動速度+12%	[合]革細工目録HQ
	デューンサンダル	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 HP−20 MP+45 VIT−3 CHR+4 ガルカ専用	[BF]ドーフェ兄弟
	マリンFブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 HP+60 STR+3 DEX+3 VIT+2 AGI+2 INT−3 MND−3 CHR−3 ヒューム♀専用	[BF]ドーフェ兄弟
	マリンMブーツ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 HP+60 STR+3 DEX+3 VIT+2 AGI+2 INT−3 MND−3 CHR−3 ヒューム♂専用	[BF]ドーフェ兄弟

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
62	リバーゲートル	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防9 MP+35 DEX−3 INT+4 MND+4 ミスラ専用	[BF]ドーフェ兄弟
63	タイガーレデルセン	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防11 耐火−3 耐氷+3 攻+3	[合]革細工高弟(彫金徒弟)
	フェラルレデルセン	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防12 耐火−2 耐氷+4 攻+4	[合]革細工高弟HQ(彫金徒弟)
	マハントサンダルⓇ	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防9 スロウ+5% 移動速度ダウン 魔法攻撃力アップ+2 魔法防御力アップ+2	[敵]ロランベリー耕地〔S〕:Dyinyinga
	羅漢脛当	モ侍忍	防10 回避+4 敵対心+1	[合]裁縫皆伝(鍛冶名取)
	羅漢脛当改	モ侍忍	防11 回避+5 敵対心+2	[合]裁縫皆伝HQ(鍛冶名取)
64	コーラルグリーヴ	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防12 耐雷−3 耐水+3 被魔法ダメージ−1%	[合]骨細工高弟
	コーラルグリーヴ+1	戦赤ナ暗獣狩侍竜青	防13 耐雷−2 耐水+4 被魔法ダメージ−2%	[合]骨細工高弟HQ
65	ケイテフソックス	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防11 潜在能力:とんずら	[敵]ルフェーゼ野:Megalobugard
	ダークレギンス	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防12 耐光+1 耐闇+1 被物理ダメージ−1%	[合]鍛冶高弟(革細工名取)
	ダークレギンス+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防13 耐光+2 耐闇+2 被物理ダメージ−2%	[合]鍛冶高弟HQ(革細工名取)
	マーリドレギンス	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防13 HP+20 耐水+5 飛命+1	[合]骨細工印可(革細工徒弟)
	マーリドレギンス+1	戦モ赤シナ暗獣吟侍忍竜青コ踊	防14 HP+25 耐水+6 飛命+2	[合]骨細工印可HQ(革細工徒弟)
66	ウーロンシューズ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防9	[合]裁縫皆伝
	ウーロンシューズ+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防10	[合]裁縫皆伝HQ
	コーラルレギンス	戦シ獣踊	防12 STR+2 VIT+1 被魔法ダメージ−1% 15MPをHPに変換	[合]骨細工高弟(革細工名取)
	ダークサバトン	ナ暗	防15 MP+6 DEX+3 VIT−1 耐光+2 耐闇+2	[合]鍛冶皆伝(彫金名取)
	ダークサバトン+1	ナ暗	防16 MP+7 DEX+4 VIT−1 耐光+3 耐闇+3	[合]鍛冶皆伝HQ(彫金名取)
	マーマンレギンス	戦シ獣踊	防13 STR+3 VIT+1 被魔法ダメージ−2% 20MPをHPに変換	[合]骨細工高弟HQ(革細工名取)
67	**アリストパンプス**	白	防15 MP+13 AGI+3 CHR+2	[合]革細工皆伝HQ(裁縫目録)
	ノーブルパンプス	白	防14 MP+12 AGI+2 CHR+1	[合]革細工皆伝(裁縫目録)
	ラターサバトンⓇⒺ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防16 STR+3 VIT+2 攻+5 スロウ+2%	[敵]ムバルポロス新市街:Bugbear Matman
68	アースグリーヴ	竜	防13 HP+9 耐風+10 耐土+10 被ブレスダメージ−4% エンチャント:飛竜にストンスキン<20回 1分 30秒>	[合]骨細工皆伝
	アタラクティソレアⓇⒺ	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防14 HP+22 MP+22 魔法防御力アップ+4 レジストサイレス効果アップ	[ア]青の治験:???フットウェア
	コブラクラッコーⓇⒺ	白黒赤吟召青か学	防10 HP+22 MP+22 魔法攻撃力アップ+3 コンサーブMP+3 コンビネーション:魔法命中率+	[交]ウィンダス〔S〕:勲功翼章
	コブラレギンスⓇⒺ	モシ狩青コか踊	防10 命中+4 ストアTP+4 敵対心−3 コンビネーション:カウンター+	[交]ウィンダス〔S〕:勲功翼章
	シックソルレット	戦暗獣	防12 命中+2 攻+4 回避−2	[合]鍛冶皆伝
	シックソルレット+1	戦暗獣	防13 命中+2 攻+5 回避−2	[合]鍛冶皆伝HQ
	准範士脛巾	モ	防12 STR+2 蹴撃攻撃力アップ	[合]裁縫高弟
	正範士脛巾	モ	防13 STR+3 蹴撃攻撃力アップ	[合]裁縫高弟HQ
	ドラゴングリーヴ	竜	防13 HP+9 耐風+10 耐土+10 被ブレスダメージ−4%	[合]骨細工皆伝
	ドラゴングリーヴ+1	竜	防14 HP+11 耐風+12 耐土+12 被ブレスダメージ−5%	[合]骨細工皆伝HQ
	フォースシューⓇⒺ	戦ナ暗獣侍忍竜	防11 STR+3 回避+3 モクシャ+2 コンビネーション:攻+	[交]バストゥーク〔S〕:勲功翼章
	ラムグリーヴⓇⒺ	戦ナ暗	防18 HP+19 敵対心+3 魔法防御力アップ+3 コンビネーション:全属性耐性+	[交]サンドリア〔S〕:勲功翼章
69	エミサリーブーツⓇ	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防18 回避スキル+5 受け流しスキル+5 カンパニエ:回避+6	[敵]ベドー〔S〕:Bres
	クァールレデルセン	シ獣狩踊	防12 HP−1% STR−1 AGI+2 回避+2	[合]革細工皆伝(彫金徒弟)
	トラマレデルセン	赤シ獣狩踊	防13 HP−1% STR−1 AGI+3 回避+3	[合]革細工皆伝HQ(彫金徒弟)
	ルートサボⓇ	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防18 HP+35 バインド:リジェネ エンチャント:バインド<50回 30分 30秒>	[BF]四季悪日
70	ウォーブーツ	シ狩コ	防14 HP+12 VIT−1 攻+5 飛攻+5	[合]革細工皆伝
	ウォーブーツ+1	シ狩コ	防15 HP+14 VIT−2 攻+6 飛攻+6	[合]革細工皆伝HQ
	エルメスサンダル	戦モコか	防17 HP+12 回避+5 敵対心+3 移動速度+12%	[合]革細工師範
	エルメスサンダル+1	戦モコか	防18 HP+14 回避+6 敵対心+4 移動速度+12%	[合]革細工師範HQ
	オーガレデルセン	赤獣	防13 MP+13 MND+3 攻+10 回避−5	[合]革細工皆伝
	オーガレデルセン+1	赤獣	防14 MP+15 MND+5 攻+12 回避−7	[合]革細工皆伝HQ
	キングサバトン	ナ	防17 HP+10 VIT+2 CHR+2 耐光+3 耐闇+3 ヒーリングMP+4	[合]彫金皆伝HQ
	コンテガンビエラ	戦竜	防20 STR+3 攻+6 受け流しスキル+4 敵対心+3	[合]彫金皆伝HQ(鍛冶名取/革細工下級職人)
	スカンダブーツ	戦ナ暗侍竜	防13 耐風+8 耐土+8 ジャンプ効果アップ レジストグラビティ効果アップ	[敵]銀海航路:Almighty Apkallu
	デューンブーツⓇⒺ	モ白赤シナ獣吟竜召青コか踊	防11	[敵]流砂洞:Sabotender Bailarina
	ヌメリストパンプスⓇⒺ	モ白黒赤ナ吟狩召青か学	防14 精霊魔法スキル+4 ヒーリングMP+3	[敵]アラパゴ暗礁域:Lil' Apkallu
	野伏脚絆ⓇⒺ	モ侍忍	防18 命中+4 ストアTP+4 おにぎりの真の味がわかる	[敵]バフラウ段丘:Lividroot Amooshah
	ハイドラゲートルⓇⒺ	白黒赤吟召学	防14 命中+6 回避+6 敵対心−5 ヒーリングMP+2	[他]デュナミス−タブナジア
	ハイドラスパッツⓇⒺ	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防14 エンチャント:回避+15<1回 20時間 30秒>	[他]デュナミス−タブナジア
	ハイドラソルレⓇⒺ	戦ナ暗	防15 HP−35 MP+35 命中+4 敵対心+4	[他]デュナミス−タブナジア
	ハイドラブーツⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防18 フェロー:HP+10 MP+10 AGI+2	[他]デュナミス−タブナジア
	八幡脛当	侍	防17 STR+2 ストアTP+5 ウェポンスキルの命中+2	[合]鍛冶師範(彫金目録/裁縫名取)
	八幡脛当改	侍	防18 STR+3 ストアTP+6 ウェポンスキルの命中+3	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録/裁縫名取)
	バローネガンビエラ	戦竜	防19 STR+2 攻+5 受け流しスキル+3 敵対心+2	[合]彫金皆伝(鍛冶名取/革細工下級職人)
	バンピリックブーツⓇⒺ	黒暗学	防11 STR+2 DEX+1 耐火+15 耐氷+15 耐風+15 ヘイスト+1% コンビネーション:ドレインとアスピルの効果アップ	[ア]スサノオ作戦:???フットウェア
	ブレスドパンプス	白	防14 MP+17 MND+3 ヘイスト+2% 敵対心−4	[合]革細工師範(裁縫目録)
	ブレスドパンプス+1	白	防15 MP+20 MND+4 ヘイスト+3% 敵対心−5	[合]革細工師範HQ(裁縫目録)
	ヘラルドゲートルⓇ	モ白黒召学	防16 MP+12 回避+8 移動速度+12%	[敵]アットワ地溝:Tiamat
	ボランティアネールⓇⒺ	モ白赤シナ獣吟狩竜召青コか踊	防18 CHR+5 ビシージ:歌再詠唱間隔−4	[敵]アラパゴ暗礁域:Merrow No.5
	マーシナリブーツⓇⒺ	暗侍竜	防20 攻+5 ビシージ:攻+10	[敵]ハルブーン:Kirlirger the Abhorrent
	ロードサバトン	ナ	防16 VIT+1 CHR+1 耐光+2 耐闇+2 10MPをHPに変換 ヒーリングMP+3	[合]彫金皆伝
71	アビスソルレットⓇⒺ	暗	防17 MP+12 弱体魔法スキル+5 ラストリゾート効果アップ	[他]デュナミス−バストゥーク
	ヴァラーレギンスⓇⒺ	ナ	防19 HP+18 MND+3 敵対心+1 センチネル効果アップ	[他]デュナミス−ウィンダス
	ウォリアーカリガⓇⒺ	戦	防19 HP+10 AGI+5 敵対心+1 バーサク効果アップ	[他]デュナミス−サンドリア
	エボカーブーツⓇⒺ	召	防11 MP+20 MND+2 敵対心−2	[BF]屍臭病予防、猛鳥の食卓、恐鳥の歌
	オニキスソルレット	暗	防14 STR+4 攻+10 被ダメージ+9% アブゾ系効果アップ	[合]鍛冶師範HQ

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具ー両足のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
71	キマイラゲマッシュ	獣	防14 HP+7 MP+7 命中+5 攻+5 敵対心ー1 対ヴァーミン:あやつる+5	[合]革細工師範(裁縫徒弟)
	クレリクダックビルⓇⒺ	白	防15 MP+18 MND+5 強化魔法スキル+10 敵対心ー1	[他]デュナミスーウィンダス
	コシチェイクラッコⓇⒺ	召	防14 被物理ダメージ:相手に呪い効果 召喚獣:攻撃力アップ 防御力アップ	[BF]不滅の邪神
	早乙女筒脛当ⓇⒺ	侍	防18 HP+23 DEX+5 攻+8 敵対心+1	[他]デュナミスージュノ
	スタウトゲマッシュ	獣	防15 HP+8 MP+8 命中+6 攻+6 敵対心ー2 対ヴァーミン:あやつる+6	[合]革細工師範HQ(裁縫徒弟)
	ソーサラーサボⓇⒺ	黒	防14 MP+18 INT+2 敵対心ー1 コンサーブMP+5	[他]デュナミスージュノ
	デュエルブーツⓇⒺ	赤	防15 MP+15 MND+4 回避スキル+5 魔法攻撃力アップ+4	[他]デュナミスーサンドリア
	バードスリッパーⓇⒺ	吟	防14 HP+12 受け流しスキル+3 弦楽器スキル+3 敵対心ー2	[他]デュナミスージュノ
	バイソンゲマッシュ	獣	防13 MP+7 攻+5 敵対心ー1 対ヴァーミン:あやつる+5	[合]革細工師範(裁縫徒弟)
	八卦脛巾ⓇⒺ	モ 侍 忍	防12 HP−10 AGI+4 回避+4 蹴撃攻撃力アップ	[敵]アラパゴ暗礁域:Lil' Apkallu
	ブラックソルレット	暗	防13 STR+3 攻+8 被ダメージ+8% アブゾ系効果アップ	[合]鍛冶師範
	ブレーブゲマッシュ	獣	防14 MP+8 攻+6 敵対心ー2 対ヴァーミン:あやつる+6	[合]革細工師範HQ(裁縫徒弟)
	マラブーサンダルⓇ	白 黒 赤 吟 狩 忍 召 青 か 学	防12 耐火+10 火曜日:MP+15 魔法攻撃力アップ+4	[敵]ラヴォール村(S):Ashmaker Gotblut
	ミラージチャルクⓇⒺ	青	防16 MP+15 AGI+3 INT+3 攻+5 敵対心ー2	[他]デュナミスーウィンダス
	メレーゲートルⓇⒺ	モ	防15 HP+4% DEX+4 ガードスキル+12 かまえる効果アップ	[他]デュナミスーバストゥーク
	夜叉脛当	忍	防13 HP+10 INT+3 詠唱中断率5%ダウン 敵対心+2	[合]裁縫師範(鍛冶名取/革細工名取)
	夜叉脛当改	忍	防14 HP+12 INT+4 詠唱中断率6%ダウン 敵対心+3	[合]裁縫師範HQ(鍛冶名取/革細工名取)
	ルーイッドクロッグⓇ	白 黒 赤 ナ 暗 召 青 学	防15 HP+4% MP+4% カンパニエ:HP+8% MP+8%	[敵]ラヴォール村(S):Cogtooth Skagnogg
72	アヴォカビガッシュⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 学	防16 弱体魔法スキル+3 敵対心ー3 ヒーリングMP+3	[敵]ワジャーム樹林:Iriz Ima
	アミールブーツⓇⒺ	戦 ナ 暗 侍 竜	防16 命中+6 攻+5 ヒーリングHP+1 コンビネーション:被魔法・被ブレスダメージー	[交]マムージャ兵訓練所
	アルボリストネール	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防13 MP+18 敵対心ー5 ヒーリングMP+1	[敵]バフラウ段丘:Emergent Elm
	イギトクラッコーⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 学	防11 INT+3 MND+3 回避+5 魔法攻撃力アップ+2 コンビネーション:リフレシュ	[交]レベロス風穴
	ウィルムグリーヴⓇⒺ	竜	防16 HP+10 VIT+4 耐氷+10 飛竜:ヒーリングHP+6	[他]デュナミスーサンドリア
	エラントビガッシュ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防18 HP−20 MP+20 MND+5 敵対心ー2	[合]革細工師範(裁縫目録)
	エンキドゥレギンスⓇⒺ	モ シ 狩 侍 忍 青 コ か 踊	防23 DEX+3 AGI+3 攻+4 飛攻+4 モクシャ+2 ヘイスト+2%	[敵]エジワ羅洞:Nosferatu
	オーラムサバトンⓇⒺ	戦 ナ 暗 獣 竜	防20 DEX+3 命中+5 攻+5 回避−5 ヘイスト+2%	[敵]ハルブーン:Achamothなど
	オラクルビガッシュⓇⒺ	白 黒 吟 召	防13 HP+15 MP+25 管楽器スキル+5 ヒーリングMP+2	[敵]バフラウ段丘:Deaなど
	ガビアルグリーヴ	侍 竜	防21 VIT+2 AGI+2 攻+2 被物理ダメージー2%	[合]骨細工師範
	ガビアルグリーヴ+1	侍 竜	防22 VIT+3 AGI+3 攻+3 被物理ダメージー3%	[合]骨細工師範HQ
	甲賀脚絆ⓇⒺ	忍	防15 VIT+7 忍術スキル+10 夜間:DEX+7	[他]デュナミスージュノ
	シャイフクラッコー	吟	防19 MP+12 CHR+5 ヘイスト+2%	[合]革細工師範HQ(彫金目録/裁縫下級職人)
	シャイルクラッコー	吟	防18 MP+11 CHR+4 ヘイスト+1%	[合]革細工師範(彫金目録/裁縫下級職人)
	ダスクレデルセン	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防23 HP+25 攻+4 ヘイスト+2% 移動速度ダウン	[合]革細工師範
	ダスクレデルセン+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防24 HP+27 攻+5 ヘイスト+3% 移動速度ダウン	[合]革細工師範HQ
	ダンスシューズ	モ 白 黒 赤 シ 獣 吟 狩 忍 召 青 か 踊 学	防13 VIT−2 CHR+3 回避+6	[合]裁縫師範
	ダンスシューズ+1	モ 白 黒 赤 シ 獣 吟 狩 忍 召 青 か 踊 学	防14 VIT−3 CHR+4 回避+7	[合]裁縫師範HQ
	ハイドラグリーヴ	侍 竜	防22 VIT+2 AGI+2 命中+2 攻+2 回避+2 被物理ダメージー2%	[合]骨細工師範
	ハイドラグリーヴ+1	侍 竜	防23 VIT+3 AGI+3 命中+3 攻+3 回避+3 被物理ダメージー3%	[合]骨細工師範HQ
	バンタンバブーシュⓇⒺ	か	防17 HP+14 INT+2 MND+2 攻+5 オートマトン:魔法攻撃力アップ+5	[他]デュナミスーサンドリア
	風魔の脛当Ⓡ	モ 侍 忍	防21 HP+12 AGI+3 ヘイスト+3%	[BF]模倣魔
	ベルワンクラッコーⓇⒺ	モ 赤 シ 獣 狩 忍 竜 コ か 踊	防13 DEX+4 命中+3 飛命+3 コンビネーション:モクシャ+	[交]ペリキア
	マハトマビガッシュ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防19 HP−25 MP+25 MND+6 敵対心ー3	[合]革細工師範HQ(裁縫目録)
	羅刹脛当	モ 侍 忍	防23 攻+5 回避+5 潜在能力:カウンター+1	[合]裁縫師範(鍛冶名取/革細工名取)
	羅刹脛当改	モ 侍 忍	防24 攻+6 回避+6 カウンター+1	[合]裁縫師範HQ(鍛冶名取/革細工名取)
	ワイズビガッシュ	赤	防14 INT+4 命中+2 飛命+3 敵対心ー1	[合]革細工皆伝(裁縫下級職人)
	ワイズビガッシュ+1	赤	防15 INT+5 命中+3 飛命+4 敵対心ー2	[合]革細工皆伝HQ(裁縫下級職人)
73	アサシンプーレーヌⓇⒺ	シ	防15 HP+15 CHR+5 トリプルアタック+1 敵対心+2	[他]デュナミスージュノ
	アダマンサバトン	戦 ナ	防17 HP+15 VIT+1 AGI−1 敵対心+1	[合]鍛冶師範(彫金目録)
	アダマンソルレットⓇⒺ	戦 暗 獣	防18 MND−10 命中+3 攻+5 回避−3	[合]鍛冶師範(彫金徒弟)・要解呪
	アルマダソルレットⓇⒺ	戦 暗 獣	防19 MND−11 命中+4 攻+6 回避−4	[合]鍛冶師範HQ(彫金徒弟)・要解呪
	イギラファラッシュ	黒	防15 強化魔法スキル+8 暗黒魔法スキル+4 敵対心+2 コンサーブMP+4	[合]骨細工師範(革細工目録)
	カイザーシューⓇⒺ	戦 ナ	防26 HP+22 STR−6 DEX−6 VIT+11 CHR+11 レジストパライズ効果アップ	[合]彫金師範HQ(錬金術名取)・要解呪
	鴉天狗甲懸Ⓡ	モ 白 赤 シ ナ 獣 吟 竜 召 青 コ か 踊	防18 INT+3 詠唱中断率15%ダウン カンパニエ:リフレシュ	[他]カンパニエops:即身成神討伐(連邦軍)
	クリムゾングリーヴⓇⒺ	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防24 HP+15 MP+15 DEX+3 AGI+3 耐氷+20 耐風+20 耐土+20 耐光+20	[合]錬金術師範・要解呪
	ケーニヒシューⓇⒺ	戦 ナ	防25 HP+20 STR−5 DEX−5 VIT+10 CHR+10 レジストパライズ効果アップ	[合]彫金師範(錬金術名取)・要解呪
	コモドアブーツⓇⒺ	コ	防16 HP+12 DEX+3 INT+3 命中+5 敵対心ー3	[他]デュナミスーバストゥーク
	サマナーピガッシュⓇⒺ	召	防14 MP+20 VIT+3 召喚獣:攻撃力アップ 契約の履行使用間隔ー2	[他]デュナミスーサンドリア
	ジェムサバトン	戦 ナ	防18 HP+17 VIT+2 AGI−2 敵対心+2	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録)
	ジニーファラッシュ	黒	防16 強化魔法スキル+9 暗黒魔法スキル+5 敵対心+3 コンサーブMP+5	[合]骨細工師範HQ(革細工目録)
	修羅篠脛当ⓇⒺ	モ 侍 忍	防16 HP−20 命中+4 レジストグラビティ効果アップ	[合]木工師範・要解呪
	修羅篠脛当改ⓇⒺ	モ 侍 忍	防17 HP−25 命中+5 レジストグラビティ効果アップ	[合]木工師範HQ・要解呪
	ゼニスパンプスⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防20 INT+2 CHR+2 50HPをMPに変換	[合]革細工師範(裁縫目録)・要解呪
	ゼニスパンプス+1ⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防21 INT+3 CHR+3 55HPをMPに変換	[合]革細工師範HQ(裁縫目録)・要解呪
	ドラゴンレギンス	シ	防14 DEX+3 AGI+3 攻+2 敵対心+1	[合]骨細工師範(革細工目録)
	ドラゴンレギンス+1	シ	防15 DEX+4 AGI+4 攻+3 敵対心+2	[合]骨細工師範HQ(革細工目録)

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
73	**ブラッドグリーヴ**ⓇⒺ	赤 ナ 暗 狩 竜 青 コ	防25 HP+17 MP+17 DEX+4 AGI+4 耐氷+21 耐風+21 耐土+21 耐光+21	[合]錬金術師範HQ・要解呪
	ヘカトンレギンスⓇⒺ	戦 シ ナ 暗 獣 吟 竜	防22 HP+7 STR+6 DEX+3 スロウ+4%	[合]骨細工師範(革細工)・要解呪
	ヘカトンレギンス+1ⓇⒺ	戦 シ ナ 暗 獣 吟 竜	防23 HP+9 STR+7 DEX+4 スロウ+6%	[合]骨細工師範HQ(革細工)・要解呪
74	BTゲートル+1ⓇⒺ	獣	防14 HP+11 AGI+5 CHR+5 いたわる効果アップ あやつる+2	[修]ビーストゲートルを修復
	CHスリッパー+1ⓇⒺ	吟	防14 HP+10 DEX+5 AGI+5 回避+5 ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2	[修]コラルスリッパーを修復
	COブーツ+1ⓇⒺ	コ	防12 HP+15 STR+5 AGI+5 飛命+4 命中+4	[修]メガスシャルワーを修復
	CSソルレット+1ⓇⒺ	暗	防17 HP+15 MP+15 STR+5 MND+5 アルケインサークル効果アップ	[修]カオスソルレットを修復
	DCグリーヴ+1ⓇⒺ	竜	防16 HP+12 DEX+5 AGI+5 回避スキル+10 ジャンプ効果アップ	[修]ドラケングリーヴを修復
	EKピガッシュ+1ⓇⒺ	召	防10 MP+25 召喚獣維持費−1 召喚獣:回避率アップ 敵対心−4	[修]エボカーピガッシュを修復
	FTカリガ+1ⓇⒺ	戦	防19 HP+12 VIT+3 AGI+3 ダブルアタック効果アップ 敵対心+1	[修]ファイターカリガを修復
	GLレギンス+1ⓇⒺ	ナ	防19 HP+20 CHR+5 盾スキル+12 ホーリーサークル効果アップ	[修]ガラントレギンスを修復
	HLダックビル+1ⓇⒺ	白	防12 MP+15 AGI+5 INT+5 詠唱中断率25%ダウン ヒーリングMP+1	[修]ヒーラーダックビルを修復
	HTソックス+1ⓇⒺ	狩	防16 HP+10 DEX+6 AGI+6 回避+5 スカベンジ効果アップ	[修]ハンターソックスを修復
	MGチャルク+1ⓇⒺ	青	防14 HP+18 MP+18 命中+3 回避スキル+10 敵対心−5	[修]メガスチャルクを修復
	PTバブーシュ+1ⓇⒺ	か	防12 HP+19 STR+5 命中+5 回避+5 リペアー効果アップ	[修]パペトリバブーシュを修復
	ROプーレーヌ+1ⓇⒺ	シ	防15 DEX+3 飛命+5 とんずら持続時間アップ ぬすむ+2	[修]ローグプーレーヌを修復
	TPゲートル+1ⓇⒺ	モ	防15 HP+12 DEX+5 MND+5 回避+10 回避効果アップ	[修]テンプルゲートルを修復
	WLブーツ+1ⓇⒺ	赤	防15 MP+16 AGI+3 INT+3 MND+3 盾スキル+10	[修]ワーロックブーツを修復
	WZサボ+1ⓇⒺ	黒	防11 MP+15 AGI+5 MND+5 詠唱中断率20%ダウン ヒーリングMP+1	[修]ウィザードサボを修復
	スカウトソックスⓇⒺ	狩	防16 HP+12 VIT+5 飛攻+10 敵対心−3	[他]デュナミスーボスディン
	スパギリクネール	モ 白 黒 赤 シ 獣 吟 狩 忍 召 青 か 踊 学	防14 CHR+4 耐雷+8 レジストサイレス効果アップ レジストウィルス効果アップ	[敵]外洋航路:Northern Piranu、Southern Piranu
	ヒロイックブーツ	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防13 STR+2 CHR+3 敵対心+1	[合]革細工師範
	ヒロイックブーツ+1	戦 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防14 STR+3 CHR+4 敵対心+2	[合]革細工師範HQ
	明珍筒脛当改ⓇⒺ	侍	防18 HP+20 攻+8 敵対心+5 残心効果アップ	[修]明珍筒脛当を修復
	モンスターゲートルⓇⒺ	獣	防14 HP+13 VIT+4 いたわる効果アップ2 あやつる+3	[他]デュナミスーボスディン
	ユニコンレギンス	戦	防24 HP+30 STR+3 潜在能力:ヘイスト+3%	[合]骨細工師範(革細工目録)
	ユニコンレギンス+1	戦	防26 HP+34 STR+4 潜在能力:ヘイスト+4%	[合]骨細工師範HQ(革細工目録)
	乱波脚絆改ⓇⒺ	忍	防15 HP+12 AGI+6 INT+6 夕方～早朝:移動速度25%アップ	[修]乱波脚絆を修復
75	ABソルレット+1ⓇⒺ	暗	防18 MP+12 命中+2 弱体魔法スキル+5 ラストリゾート効果アップ	[修]アビスソルレットを修復
	ASプーレーヌ+1ⓇⒺ	シ	防16 HP+15 CHR+6 トリプルアタック+1 敵対心+3	[修]アサシンプーレーヌを修復
	BDスリッパー+1ⓇⒺ	吟	防15 HP+12 受け流しスキル+4 弦楽器スキル+3 敵対心−3	[修]バードスリッパーを修復
	CMブーツ+1ⓇⒺ	コ	防17 HP+12 DEX+3 INT+3 命中+7 敵対心−4	[修]コモドアブーツを修復
	CRダックビル+1ⓇⒺ	白	防16 MP+18 MND+6 強化魔法スキル+10 敵対心−2	[修]クレリクダックビルを修復
	DLブーツ+1ⓇⒺ	赤	防16 MP+15 MND+5 回避スキル+5 魔法攻撃力アップ+5	[修]デュエルブーツを修復
	MIチャルク+1ⓇⒺ	青	防17 MP+15 AGI+4 INT+4 攻+5 敵対心−2	[修]ミラージチャルクを修復
	MLゲートル+1ⓇⒺ	モ	防16 HP+4% DEX+5 ガードスキル+14 かまえる効果アップ	[修]メレーゲートルを修復
	MSゲートル+1ⓇⒺ	獣	防15 HP+13 VIT+5 いたわる効果アップ2 あやつる+3	[修]モンスターゲートルを修復
	PNバブーシュ+1ⓇⒺ	か	防18 HP+22 INT+3 MND+3 攻+5 オートマトン:魔法攻撃力アップ+5	[修]パンタンバブーシュを修復
	SCソックス+1ⓇⒺ	狩	防17 HP+12 VIT+5 飛攻+12 敵対心−4	[修]スカウトソックスを修復
	SMピガッシュ+1ⓇⒺ	召	防15 MP+25 召喚獣:攻撃力アップ 敵対心+2 契約の履行使用間隔−2	[修]サマナーピガッシュを修復
	SRサボ+1ⓇⒺ	黒	防15 MP+18 INT+3 敵対心−2 コンサーブMP+5	[修]ソーサラーサボを修復
	VLレギンス+1ⓇⒺ	ナ	防20 HP+18 MND+4 敵対心+2 センチネル効果アップ	[修]ヴァラーレギンスを修復
	WMグリーヴ+1ⓇⒺ	竜	防17 HP+10 VIT+5 耐氷+10 飛竜:ヒーリングHP+7	[修]ウィルムグリーヴを修復
	WRカリガ+1ⓇⒺ	戦	防20 HP+15 AGI+6 敵対心+1 バーサク効果アップ	[修]ウォリアーカリガを修復
	アスカルガンビエラⓇⒺ	戦 ナ 暗 獣 侍 竜	防17 MP+30 STR+3 AGI+3 被ダメージ−2% 敵対心+2 コンビネーション:HPmax+	[ア]ナイズル島20層のHNM
	アレスソルレットⓇⒺ	戦 ナ 暗 竜	防20 HP+2% MP+2% VIT+3 AGI+3 命中+7 攻+7 回避−7 コンビネーション:ダブルアタック+	[サ]加工
	薄金脛当ⓇⒺ	モ 侍 忍 か	防22 命中+7 攻+7 ストアTP+7 ヘイスト+2% 敵対心+5 コンビネーション:ヘイスト+	[サ]加工
	甲賀脚絆改ⓇⒺ	忍	防16 VIT+8 忍術スキル+12 夕方～早朝:DEX+7	[修]甲賀脚絆を修復
	ゴリアードクロッグⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 か 学	防19 DEX+4 INT+4 MND+4 CHR+4 回避+5 ヒーリングMP+3 魔法命中率+2 コンビネーション:魔法防御力アップ+	[ア]ナイズル島20層のHNM
	早乙女筒脛当改ⓇⒺ	侍	防19 HP+23 DEX+6 攻+10 敵対心+1	[修]早乙女筒脛当を修復
	シャドウクロッグⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防11 MND+5 CHR+5 魔法命中率+2 敵対心−2 被物理ダメージ+1%	[合]革細工師範(裁縫目録／彫金名取)・要解呪
	シャドウサバトンⓇⒺ	戦 ナ 暗	防20 HP+15 MP+15 AGI+4 命中+1 攻+8	[合]鍛冶師範(彫金目録)・要解呪
	スカディジャンボーⓇⒺ	シ 獣 狩 コ	防16 STR+3 VIT+3 命中+5 飛命+5 回避−5 移動速度アップ コンビネーション:クリティカルヒット+	[サ]加工
	朱雀脛当ⓇⒺ	戦 モ 獣 吟 狩 侍 忍	防30 MND+15 耐火+50 被物理ダメージ:ブレイズスパイク	[敵]ル・オンの庭:Suzaku
	デナリゲマッシュⓇⒺ	モ シ 狩 忍 青 コ 踊	防15 STR+3 INT+3 MND+3 命中+5 魔法命中率+3 コンビネーション:命中+	[ア]ナイズル島20層のHNM
	ナシラクラッコーⓇⒺ	白 黒 赤 召 青	防13 精霊魔法スキル+5 召喚魔法スキル+5 魔法命中率+2 ヘイスト+1%	[交]Wilhelm:アルテマの尾
	八竜脛当Ⓡ	戦 モ 狩 侍 忍	防30 AGI+10 回避+5 残心効果アップ コンビネーション:ストアTP+	[敵]ワジャーム樹林:Tinnin

武器データ
防具データ
魔法データ
ウェポンスキルデータ
連携データ
食品データ
薬品データ
盾
防具－頭
防具－首
防具－胴
防具－両手
防具－腰
防具－両脚
防具－両足
防具－背
装飾品－耳
装飾品－指

防具－両足のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
75	**バルキリークロッグ**ⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召	防12 MND+6 CHR+6 魔法命中率+3 敵対心−3 被物理ダメージ+2%	[合]革細工師範HQ (裁縫目録／彫金名取)・要解呪
	バルキリーサバトンⓇⒺ	戦 ナ 暗	防21 HP+17 MP+17 AGI+5 命中+2 攻+9	[合]鍛冶師範HQ(彫金目録)・要解呪
	ホマムガンビエラⓇⒺ	シ ナ 暗 竜 青	防16 HP+31 MP+31 命中+6 飛命+6 ヘイスト+3% 飛竜:HP+50	[交]Wilhelm:オメガの尾
	マルドゥククラッコⓇⒺ	白 吟 召	防20 MP+3% MND+10 弱体魔法スキル+5 弦楽器スキル+5 召喚魔法スキル+5 敵対心−4 コンビネーション:ファストキャスト効果+	[サ]加工
	モリガンピガッシュⓇⒺ	黒 赤 青	防18 MP+20 STR+3 INT+3 MND+10 敵対心−2 コンビネーション:魔法攻撃力アップ+	[サ]加工
	ラストラムパンプスⓇⒺ	白 黒 吟 召 か 学	防20 HP−30 MP+30 INT+3 MND+3 ファストキャスト効果アップ	[敵]アットワ地溝:Alastor Antlion

防具－背

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	アップルAタンク	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ストック:アップル・オレ<8回 1分 30秒>	[合]調理印可(革細工素人)
	ウォータータンク	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ストック:蒸留水<40回 1分 30秒>	[合]錬金術素人(革細工素人)
	エーテルタンク	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ストック:エーテル<5回 1分 30秒>	[合]錬金術目録(革細工素人)
	オレンジAタンク	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ストック:オレンジ・オレ<8回 1分 30秒>	[合]調理目録(革細工素人)
	ドローバーマントⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 エンチャント:牛の突進を避ける<15回 10秒 10秒>	[他]公式イベント
	パママAタンク	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ストック:パママ・オレ<8回 1分 30秒>	[合]調理皆伝(革細工素人)
	ペアAタンク	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ストック:ペア・オレ<8回 1分 30秒>	[合]調理高弟(革細工素人)
	ペルシコスAタンク	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ストック:ペルシコス・オレ<5回 1分 30秒>	[合]調理師範(革細工素人)
	ポーションタンク	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ストック:ポーション<11回 1分 30秒>	[合]錬金術名取(革細工素人)
4	ラビットマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防1	[合]革細工素人
	ラビットマント+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防2	[合]革細工素人HQ
7	ケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防1	[合]裁縫素人
	ケープ+1	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防2	[合]裁縫素人HQ
10	ミストシルクケープⓇ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防3 MND+1 耐光+3	[敵]東サルタバルタ:Spiny Spipi
12	トラベラーマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防1 回避+3	[敵]龍王ランペールの墓:Spook
17	リザードマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防2	[合]革細工見習
	リザードマント+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3	[合]革細工見習HQ
18	コットンケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防2	[合]裁縫見習
	コットンケープ+1	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防3	[合]裁縫見習HQ
	タリスマンケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防2 エンチャント:MP+12 敵対心−2<50回 30分 30秒>	[合]裁縫徒弟
	ダルメルマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3	[合]革細工徒弟
	ダルメルマント+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4	[合]革細工徒弟HQ
	ブレスマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 エンチャント:HP+18 敵対心+3<50回 30分 30秒>	[合]革細工徒弟
20	バリアブルケープⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防2〜 MP+3〜	[他]ガリスン:フォルガンディ、リ・テロア、低地エルシモ
	バリアブルマントⓇⒺ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3〜	[他]ガリスン:フォルガンディ、リ・テロア、低地エルシモ
21	ナイトケープⓇ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 耐闇+3 回避+3	[敵]バルクルム砂丘:Golden Bat
24	ノマドマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防2 AGI+1 回避+3	[合]革細工皆伝
	ノマドマント+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防3 AGI+2 回避+3	[合]革細工皆伝HQ
28	インビジマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4 耐光+4 エンチャント:インビジ<20回 20秒 30秒>	[合]革細工下級職人
	ウルフマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防4 耐光+4	[合]革細工下級職人
	ウルフマント+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 耐火+3 耐氷+3 耐風+3 耐土+3 耐雷+3 耐水+3 耐光+3	[合]革細工下級職人HQ
30	アシガルマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:レジストブライン効果アップ	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ウィザードマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:ヒーリングMP+1	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	エスクワイヤマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:アンデッドキラー効果アップ	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	キラーマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:暗黒魔法スキル+5	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ゲニンマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:レジストバインド効果アップ	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	サーセネットケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防3 耐闇+5 回避+3	[合]裁縫印可
	シンガーマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:レジストサイレス効果アップ	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	トリマーマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:レジストスロウ効果アップ	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ビーターマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:ラピッドショット発動率アップ	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ヒーラーマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:魔法防御力アップ	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ピルファーマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:回避+4	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	マシーナリーマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:敵対心+1	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	マジシャンマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:召喚魔法スキル+5	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ミッドナイトケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防4 耐闇+6 回避+4	[合]裁縫印可HQ
	レスラーマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:マーシャルアーツ効果アップ	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ワーロックマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:ファストキャスト効果アップ	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
	ワイバーンマントⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 潜在能力:攻+6	[BF]降下猟兵、森の乙女、天鳴地響など
32	センチネルマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6 回避−5	[敵]ダボイ:Steelbiter Gudrud
	ブラックケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防3 INT+2	[合]裁縫目録
	ブラックケープ+1	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防4 INT+3	[合]裁縫目録HQ
	ホワイトケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防3 MND+2	[合]裁縫印可
	ホワイトケープ+1	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防4 MND+3	[合]裁縫印可HQ
36	ハイブレスマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 耐氷+5 エンチャント:HP+38 敵対心+5<50回 30分 30秒>	[合]革細工目録
	ラムマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防5 耐氷+5	[合]革細工名取
	ラムマント+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6 耐氷+6	[合]革細工名取HQ
37	キャバリーマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防8 VIT+2 回避−10	[合]革細工皆伝
	キャバリーマント+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防9 VIT+3 回避−10	[合]革細工皆伝HQ
39	ツンドラマントⓇ	白 黒 赤 吟 狩 忍 召 青 か 学	防4 MP+5 耐氷+5 耐風+5	[BF]地獄の尻尾
40	アースマントⓇ	戦 ナ 暗 獣 竜	防6 VIT+1 耐土+5 耐雷+5	[BF]地竜大王
	アジルマントⓇ	戦 シ 狩 侍 忍	防5 AGI+1 命中+1	[BF]人形工房
	リアガードマントⓇ	白 黒 赤 吟 召 学	防4 STR+1 VIT+1	[BF]人形工房

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
40	ルサンチマンケープ(R)(E)	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防8 敵対心+2 他国支配地域:被魔法ダメージ−5%	[敵]ヨアトル大森林:Bright-handed Kunberry
42	ルセントケープ(R)	白黒赤吟召青か学	防5 HP+7 MP+7 CHR+3	[敵]ザルカバード:Ereshkigal
43	レッドケープ	白黒赤吟召青か学	防4 INT+2 MND+2	[合]裁縫目録
	レッドケープ+1	白黒赤吟召青か学	防5 INT+3 MND+3	[合]裁縫目録HQ
44	オーロラマント	白黒赤吟狩忍召青か学	防5 MP+10 耐氷+7 耐風+7	[合]革細工皆伝
	オーロラマント+1	白黒赤吟狩忍召青か学	防6 MP+12 耐氷+8 耐風+8	[合]革細工皆伝HQ
45	グリーンケープ	白黒赤吟召青か学	防4 耐氷+3 耐風+3 耐土+3 耐水+3	[ク]ジュノ:やさしいカカシ
46	バットケープ(R)	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防6 耐闇+5 回避+5	[敵]ガルレージュ要塞:Old-Two-Wings
47	ジャガーマント	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防4 攻+3 回避+1	[ク]ムバルポロス旧市街:ズィーロゾックの思い出
48	**ディノマント**	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 耐火+4 耐水−1	[合]革細工目録HQ
	ラプトルマント	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防6 耐火+3 耐水−1	[合]革細工目録
49	ドッジケープ	白黒赤吟召青か学	防4 回避+5	[敵]ベドー:Diamond Quadav
	ポリショナルマント(R)(E)	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防6 潜在能力:VIT+10	[ア]魔宝石回収指令:???ケープ
50	エソテリクマント	白黒赤吟召青か学	防2 MP+7 敵対心−1	[BF]虎視眈眈、爆走爬竜、餓鬼武者など
	グラマリーケープ	白黒赤吟狩忍召青か学	防2 魔法命中率+1 魔法防御力アップ+2	[ク]タブナジア:誠実なる予告を
	サンダラーマント(R)	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 HP−1% 飛命+4 回避+4 被雷属性の魔法ダメージ:TP+10	[敵]ソロムグ原野(S): Balam-Quitz
	スカルカーケープ	白黒赤召青学	防4 インビジ効果アップ スニーク効果アップ	[敵]リヴェーヌ岩塊群サイトB01:Boroka
	ストームケープ(R)(E)	白黒赤吟召青か学	防4 MP+30 アサルト:ヒーリングMP+2	[ア]レベロス補給作戦:???ケープ
	ストームマント(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 HP+30 アサルト:HP+75	[ア]クラボエール男爵警護:???ケープ
	スナイパーマント	戦シ狩侍忍	防4 攻+2 飛攻+1	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、餓鬼武者
	テンプラーマント	ナ暗	防5 MP+20	[BF]虎視眈眈、爆走爬竜、餓鬼武者など
	ヘヴィマント	戦ナ暗獣竜	防9	[BF]虎視眈眈、拳闘士の獲物、爆走爬竜
51	アミティケープ(R)	白黒赤吟召青か学	敵対心−3	[敵]フェ・イン:Capricious Cassie
	ガイアマント	戦ナ暗獣竜	防7 VIT+1 耐土+10 耐雷+10	[合]革細工皆伝
	ガイアマント+1	戦ナ暗獣竜	防8 VIT+2 耐土+12 耐雷+12	[合]革細工皆伝HQ
	セーフティマント	戦ナ暗獣竜	防8 被クリティカルヒット−2%	[交]Venessa:刺刺しき追憶の一塊
52	ベリコースマント(R)	白黒赤吟召青か学	防3 HP−10 攻+6	[敵]ジャグナー森林:Fradubio
53	ライトニングマント	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 耐雷+6	[敵]バタリア丘陵:Lumber Jack
54	ジェスターケープ	白黒赤吟召青か学	防5 CHR+7	[合]裁縫高弟(革細工見習)
	ジェスターケープ+1	白黒赤吟召青か学	防6 CHR+10	[合]裁縫高弟HQ(革細工見習)
55	Hエーテルタンク	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 ストック:ハイエーテル<20回 1分 30秒>	[BF]死生の苦輪
	Hポーションタンク	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 ストック:ハイポーション<20回 1分 30秒>	[BF]死生の苦輪
	王国軍マント(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防9 STR+2 MND+2	[交]サンドリアランク6
	共和国軍マント(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 HP+6 DEX+2 VIT+2	[交]バストゥークランク6
	連邦軍マント(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 MP+6 AGI+2 INT+2	[交]ウィンダスランク6
58	ビークマント	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防8 VIT+1 耐土+5	[合]革細工印可
	ビークマント+1	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防9 VIT+2 耐土+7	[合]革細工印可HQ
59	エンハンスマント(R)	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	防8 HP+10 MP+10	[BF]八つ裂き旅団、天誅六人衆
	ペイストマント	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 レジストポイズン効果アップ レジストパライズ効果アップ レジストペトリ効果アップ	[合]革細工師範
	ペイストマント+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防8 レジストポイズン効果アップ レジストパライズ効果アップ レジストペトリ効果アップ	[合]革細工師範HQ
60	イモータルケープ(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 潜在能力:レジストスリープ効果アップ	[BF]皇国軍・白の書:ひとまねことり
	闊大の外套	白黒赤吟召青か学	防5 HP+30 MP+30	[交]レベロス風穴
	鬼神の外套	白黒赤吟召青か学	防5 MP+1% 回避+3 ヒーリングMP+1	[交]イルルシ環礁
	サピエントケープ	白黒赤吟召青か学	防4 INT+2 MND+2 敵対心−2	[BF]暴走戦車
	射芸の外套	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 AGI+1 飛攻+12	[交]マムージャ兵訓練所
	仙道の外套	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 回避+1 ストアTP+1 モクシャ+1 残心効果アップ	[交]ペリキア
	ナイトリーマント	戦ナ	防12 VIT+4	[BF]死生の苦輪
	パイレーツケープ(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 潜在能力:レジストパライズ効果アップ	[BF]皇国軍・白の書:ローリングバグズ
	バスカーケープ(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 潜在能力:敵対心−2	[BF]皇国軍・白の書:タラッカの笛吹き
	ベヒモスマント	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防12 HP+20 攻+5	[合]革細工印可
	ベヒモスマント+1	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防13 HP+30 攻+10	[合]革細工印可HQ
	霊験の外套	白黒赤吟召青か学	防5 MP+15 MND+3 CHR+3 敵対心−1	[交]ルジャワン霊窟
61	アメミットマント	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防7 STR+1 攻+10 飛攻+10	[合]革細工目録
	アメミットマント+1	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防8 STR+2 攻+15 飛攻+15	[合]革細工目録HQ
62	デザートマント	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防8 HP+10 土属性天候:VIT+2 AGI+2	[合]革細工師範
	デザートマント+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防9 HP+15 土属性天候:VIT+3 AGI+3	[合]革細工師範HQ
64	スミロドンマント	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防9 STR+4	[合]革細工高弟
	スミロドンマント+1	戦赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防10 STR+5	[合]革細工高弟HQ
	タイガーマント	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防9	[合]革細工高弟
	フェラルマント	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防10	[合]革細工高弟HQ
65	サンドマント(R)	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防8 攻+5 石化:被物理ダメージ−20%	[他]獣人の財宝(アンティカ)
	タフタケープ	白黒赤吟召青か学	防5 耐闇+13 回避+4	[合]裁縫皆伝
	タフタケープ+1	白黒赤吟召青か学	防6 耐闇+14 回避+5	[合]裁縫皆伝HQ
	ラミアマント	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防8 MP+24 魔法防御力アップ+3	[合]革細工高弟
	ラミアマント+1	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防9 MP+26 魔法防御力アップ+4	[合]革細工高弟HQ
66	ピースケープ	白黒赤吟召青か学	敵対心−4	[合]裁縫皆伝
	ピースケープ+1	白黒赤吟召青か学	敵対心−5	[合]裁縫皆伝HQ
	ブラックマント	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防9 STR+1 耐闇+8	[合]革細工高弟
	ブラックマント+1	戦モ赤シナ暗獣吟狩侍忍竜青コ踊	防10 STR+1 耐闇+10	[合]革細工高弟HQ
67	エンパワーマント	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	防9 HP+10 HP+1% MP+10 MP+1%	[合]革細工皆伝
	エンパワーマント+1	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	防10 HP+15 HP+1% MP+15 MP+1%	[合]革細工皆伝HQ
68	**ウンブラケープ**	白黒赤吟召青か学	防6 耐闇+14 被物理ダメージ−6%	[合]裁縫高弟HQ
	チェビオットケープ	白黒赤吟召青か学	防5 耐闇+13 被物理ダメージ−5%	[合]裁縫高弟
	ブルーケープ	白黒吟狩召か学	防6 MP+15 耐火−10 耐氷+5 耐風+5 耐土+5 耐雷−10 耐水+5 耐光+5 耐闇+5 15HPをMPに変換	[合]裁縫皆伝
	ブルーケープ+1	白黒吟狩召か学	防7 MP+20 耐火−8 耐氷+7 耐風+7 耐土+7 耐雷−8 耐水+7 耐光+7 耐闇+7 20HPをMPに変換	[合]裁縫皆伝HQ

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

防具－背のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
69	ヴィアトーケープⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防9 HP+15 MP+15 カンパニエ:HP+15 HP+5% MP+15 MP+5% ヒーリングHP+2 ヒーリングMP+2	[敵]ラヴォール村(S):Freeblescheme Bhogbigg
	カラヤーケープⓇ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防6 MP+10 魔法攻撃力アップ+1 カンパニエ:魔法攻撃力アップ+6	[敵]オズトロヤ城(S):Asterion
	バードマンケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防7 MP+30 CHR+9 レジストパライズ効果アップ	不明
	プシロスマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防6 命中+1 攻+12 飛命+1 飛攻+12	[ク]ENM:ウルガランの聖牛
70	アサシンケープⓇⒺ	シ	防7 DEX+4 AGI+4 敵対心+5	[他]デュナミス－ブブリム・バルクルム・クフィム
	アスランケープⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防7 HP−20 MP+20 MND+5 CHR−5	[エ]闇血のアンプル15000
	アビスケープⓇⒺ	暗	防6 命中+7 ウェポンスキルの命中+7 魔法命中率+7	[他]デュナミス－ブブリム・バルクルム・クフィム
	アリエスマントⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防6 睡眠:リジェネ リフレシュ エンチャント:睡眠<20回 30分 30秒>	[BF]眠れる牡羊
	イェーガーマントⓇⒺ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 攻−10 飛命+20 飛攻−10	[交]Sagheera:獣人古銭150枚
	ヴァラーケープⓇⒺ	ナ	防16 HP+40 VIT+6 敵対心+3	[他]デュナミス－ブブリム・バルクルム・クフィム
	ガンナーマントⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 攻−10 飛命−10 飛攻+20	[交]Sagheera:獣人古銭75枚
	ギガントマント	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 HP+80	[ク]ENM:幻の右、ウルガランの聖牛
	クァールマント	シ 獣 狩 踊	防8 HP−1% 回避+3	[合]革細工皆伝
	グリーマンケープⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防7 HP+20 MP−20 VIT−5 INT+5	[エ]闇血のアンプル15000
	サマナーケープⓇⒺ	召	防6 HP+30 MP+30 敵対心−1	[他]デュナミス－ブブリム・バルクルム・クフィム
	チャージャーマントⓇⒺ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 攻+20 飛命−10 飛攻−10	[交]Sagheera:獣人古銭150枚
	トラママント	赤 シ 獣 狩 踊	防9 HP−1% 回避+4	[合]革細工皆伝HQ
	バードケープⓇⒺ	吟	防6 CHR+7 命中+7 回避+7	[他]デュナミス－ブブリム・バルクルム・クフィム
	パンタンケープⓇⒺ	か	防6 DEX+5 攻+15 オートマトン:攻+15	[他]デュナミス－ブブリム、クフィム
	フェンリルケープⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	日中:防+10／夜間:敵対心+3	[ク]ウィンダス:月の導き
	ボクサーマントⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防8 ガードスキル+10 回避スキル+10 盾スキル+10 受け流しスキル+10	[交]Sagheera:獣人古銭75枚
	マーシナリマントⓇⒺ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 レジストスタン効果アップ ビシージ:ヘイスト+3%	[敵]ハルブーン:Dorgerwor the Astute
	ミラージマントⓇⒺ	青	防6 MP+20 命中+7 魔法命中率+3	[他]デュナミス－ブブリム、バルクルム
	メレーケープⓇⒺ	モ	防8 VIT+5 MND+5 ヒーリングHP+5	[他]デュナミス－ブブリム・バルクルム・クフィム
	リンクスマント	シ 獣 狩 踊	防8 HP−1% 飛命+5 回避+5	[合]革細工皆伝
	リンクスマント+1	赤 シ 獣 狩 踊	防9 HP−1% 飛命+6 回避+6	[合]革細工皆伝HQ
	ルテナンケープⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防8 HP+40 MP+20 エンチャント:HP回復 MP回復<100回 30分 30秒>	[交]アトルガン:中尉
71	エルロンマントⓇⒺ	戦 赤 シ 暗 忍 コ	防5 命中+6 飛命+6	[ア]ブラッドバス計画抑止作戦:???ケープ
	コースケープⓇ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防9 耐闇+7 回避+7	[ク]ENM:トーテンタンツ
	ソリテールケープⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防6 HP−20 詠唱中断率8%ダウン 魔法攻撃力アップ+2	[敵]カダーバの浮沼:Verdelet
	フォーレージマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防7 STR+3 攻+15	[ク]ENM:昏亡びて
	プリズムケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防8 HP+10 MP+10 INT+4 MND+4 CHR+4	[合]裁縫師範HQ
	レインボーケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防7 HP+9 MP+9 INT+3 MND+3 CHR+3	[合]裁縫師範
72	トレアドールケープⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防7 回避+9 敵対心+4	[敵]ウルガラン山脈:Geush Urvan
	ヘクセレイケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防5 MP+8 被ダメージ−3%	[ク]ENM:雪こんこん
	マーリドマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防10 HP+2% 飛攻+10	[合]革細工高弟
	マーリドマント+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防11 HP+3% 飛攻+11	[合]革細工高弟HQ
73	エラントケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防9 MP+30 敵対心−5	[合]裁縫師範
	慧敏の羽衣ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+25 召喚魔法スキル+5 忍術スキル+5 歌唱スキル+5	[交]Yurim:愚痴の毒悪
	コマンダーケープ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防8 STR+3 DEX+3 AGI+3	[ク]ENM:幻の右
	慈悲の羽衣ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+25 強化魔法スキル+5 精霊魔法スキル+5 暗黒魔法スキル+5	[交]Yurim:瞋恚の毒悪
	セトラーケープ	戦 ナ 暗 獣 竜	防5 HP−30 命中+10 攻−10	[ク]ENM:雪こんこん
	施療の羽衣ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+25 神聖魔法スキル+5 回復魔法スキル+5 弱体魔法スキル+5	[交]Yurim:貪欲の毒悪
	マハトマケープ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防10 MP+32 敵対心−6	[合]裁縫師範HQ
74	イクシオンケープⓇ	白 黒 吟 召	防5 STR−5 DEX−5 VIT−5 AGI−5 INT+5 MND+5 CHR+5 20HPをMPに変換 敵対心−2	[敵]過去世界のフィールド:Dark Ixion
	エラトーケープⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防6 MP+18 弦楽器スキル+4	[敵]マムーク:Chamrosh
	クーフリンマントⓇ	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防8 STR+4 DEX+4 命中+5	[他]カンパニエops:黒太子討伐(王国軍)
75	ケルベロスマント	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防12 STR+3 耐火+10 攻+12 敵対心+3	[合]革細工師範
	ケルベロスマント+1	戦 モ 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 青 コ 踊	防13 STR+4 耐火+12 攻+15 敵対心+4	[合]革細工師範HQ
	シャドウマントⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防15 時々被物理ダメージ無効 闇曜日:VIT+20	[他]デュナミス－ザルカバード
	テイスターケープⓇⒺ	白 黒 赤 吟 召 青 か 学	防7 MP+20 毒:リフレシュ	[敵]バシュハウ沼(S):Kinepikwa

装飾品－耳

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	キャシーイヤリングⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 STR+1 VIT+1 50MPをHPに変換	[敵]フェ・イン:Capricious Cassie
	レイジングピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント:リレイズ<10回 10分 30秒>	[他]チュートリアルの報酬
5	シグナルパールⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	フェローに合図を送信できる魔法の真珠。リンクパールとは異なり、耳たぶに装着する<1回 20時間 30秒>	[ク]ジュノ:導かれるもの
	タクティクスパールⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	フェローに暗号を送信できる魔法の真珠。リンクパールとは異なり、耳たぶに装着する<4回 10分 30秒>	[他]虚ろなる闇の調査
10	アメジストピアス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐雷+2 耐水+2	[合]彫金徒弟
	アンバーピアス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐土+2 耐雷+2	[合]彫金徒弟
	オニキスピアス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+2 耐闇+2	[合]彫金徒弟
	オパールピアス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+2 耐光+2	[合]彫金徒弟
	オプチカルピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 命中+1 攻−2	[敵]北グスタベルク:Maighdean Uaine
	希望のピアス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+3 耐光+3	[合]彫金徒弟HQ
	希望のピアス+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 HP+4 耐光+4	[合]彫金徒弟HQ
	クリアピアス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐氷+2 耐風+2	[合]彫金徒弟
	サードニクスピアス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐火+2 耐氷+2	[合]彫金徒弟
	持久のピアス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐土+3 耐雷+3	[合]彫金徒弟HQ
	持久のピアス+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 耐土+4 耐雷+4	[合]彫金徒弟HQ

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
10	精力のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+3 耐闇+3	[合]彫金徒弟HQ
	精力のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MP+4 耐闇+4	[合]彫金徒弟HQ
	知識のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐氷+3 耐風+3	[合]彫金徒弟HQ
	知識のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐氷+4 耐風+4	[合]彫金徒弟HQ
	天秤のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐雷+3 耐水+3	[合]彫金徒弟HQ
	天秤のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐雷+4 耐水+4	[合]彫金徒弟HQ
	トルマリンピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐風+2 耐土+2	[合]彫金徒弟
	反射のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐風+3 耐土+3	[合]彫金徒弟HQ
	反射のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐風+4 耐土+4	[合]彫金徒弟HQ
	フィジカルピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	25MPをHPに変換	[宝]ダボイ(Treasure Coffer)
	平穏のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+3 耐水+3	[合]彫金徒弟HQ
	平穏のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐火+4 耐水+4	[合]彫金徒弟HQ
	勇気のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+3 耐氷+3	[合]彫金徒弟HQ
	勇気のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐火+4 耐氷+4	[合]彫金徒弟HQ
	ラピスラズリピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+2 耐水+2	[合]彫金徒弟
11	シェルイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+2 耐雷−2 耐水+2	[合]骨細工素人
	シェルイヤリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+3 耐雷−2 耐水+3	[合]骨細工素人HQ
14	シルバーピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻−1 回避+1	[合]彫金徒弟
	シルバーピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻−2 回避+2	[合]彫金徒弟HQ
16	ボーンイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+1 回避−1	[合]骨細工見習(彫金素人)
	ボーンイヤリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+2 回避−1	[合]骨細工見習HQ(彫金素人)
17	ヴァラーピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+3 MP+3	[敵]龍王ランペールの墓:Goblin Gruel
20	シールドピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+10 MP−10	[宝]ギデアス(Treasure Chest)
	メキュリアルピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 ガリスン:回避+1〜	[他]ガリスン:フォルガンディなど(Lv40制限)
21	ビートルピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+2 回避−2	[合]骨細工徒弟
	ビートルピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+3 回避−2	[合]骨細工徒弟HQ
24	双子石のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐氷−4 耐風+4	[敵]メリファト山地:Hill Lizard
	ミスリルピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻−2 回避+2	[合]彫金名取
	ミスリルピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻−3 回避+3	[合]彫金名取HQ
	リレイズピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻−2 回避+2 エンチャント:リレイズ<10回 1分 30秒>	[合]彫金名取
29	カンニングピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+1	[ク]サンドリア:貴き血流れて
	ドッジイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	回避+3	[敵]ベドー:Ooze
30	アシガルピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:受け流しスキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	ウィザードピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:精霊魔法スキル+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	エスクワイヤピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:防+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	キラーピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:攻+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	ゲニンピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:AGI+4	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	シンガーピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:回避+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	トリマーピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:命中+5	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	ピーターピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:飛命+3	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	ヒーラーピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:敵対心−1	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	ピルファーピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:DEX+2	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	マシーナリーピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:VIT+2	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	マジシャンピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:MP+30	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	モリオンピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+4 INT+1	[合]彫金高弟
	モリオンピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+5 INT+2	[合]彫金高弟HQ
	レスラーピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:HP+30	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	ワーロックピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:ヒーリングMP+1	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
	ワイバーンピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:ヘイスト+5%	[BF]山岳甲兵、飛行小隊、断食芋虫など
31	アメトリンピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐雷+4 耐水+4	[合]彫金名取
	威勢のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+5 耐氷+5	[合]彫金名取HQ
	威勢のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐火+6 耐氷+6	[合]彫金名取HQ
	慰労のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+5 耐水+5	[合]彫金名取HQ
	慰労のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐火+6 耐水+6	[合]彫金名取HQ
	活気のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐土+5 耐雷+5	[合]彫金名取HQ
	活気のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐土+6 耐雷+6	[合]彫金名取HQ
	器用のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐雷+5 耐水+5	[合]彫金名取HQ
	器用のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐雷+6 耐水+6	[合]彫金名取HQ
	賢明のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐氷+5 耐風+5	[合]彫金名取HQ
	賢明のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐氷+6 耐風+6	[合]彫金名取HQ
	ゴシェナイトピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐氷+4 耐風+4	[合]彫金名取
	スフェーンピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐土+4 耐雷+4	[合]彫金名取
	ターコイズピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+4 耐水+4	[合]彫金名取
	忠義のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+5 耐光+5	[合]彫金名取HQ
	忠義のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 HP+6 耐光+6	[合]彫金名取HQ
	パールピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+4 耐光+4	[合]彫金名取
	敏活のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐風+5 耐土+5	[合]彫金名取HQ
	敏活のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐風+6 耐土+6	[合]彫金名取HQ
	ブラックピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+4 耐闇+4	[合]彫金名取
	ブラッドピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+4 耐氷+4	[合]彫金名取
	ペリドットピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐風+4 耐土+4	[合]彫金名取
	霊気のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+5 耐闇+5	[合]彫金名取HQ
	霊気のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MP+6 耐闇+6	[合]彫金名取HQ
32	血玉のピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+25	[敵]シャクラミの地下迷宮:Leech King
33	ピジョンピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+20 耐水+5	[合]彫金皆伝
	ピジョンピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+25 耐水+7	[合]彫金皆伝HQ
35	イベイジョンピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	回避スキル+3	[交]Venessa:若若しき追憶の一塊
	インフィブルピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	弱体魔法スキル+3	[交]Venessa:弱弱しき追憶の一塊
	ウィングイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+2 耐風+4	[合]裁縫名取(彫金見習)
	ウィンドピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	管楽器スキル+3	[交]Venessa:清清しき追憶の一塊
	エレメンタルピアスⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	精霊魔法スキル+3	[交]Venessa:仰仰しき追憶の一塊

装飾品－耳のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
35	オーグメントピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	強化魔法スキル+3	[交]Venessa：雄雄しき追憶の一塊
	ガーディングピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ガードスキル+3	[交]Venessa：重重しき追憶の一塊
	サモニングピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	召喚魔法スキル+3	[交]Venessa：華華しき追憶の一塊
	シンギングピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	歌唱スキル+3	[交]Venessa：愛愛しき追憶の一塊
	ストリングピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	弦楽器スキル+3	[交]Venessa：美美しき追憶の一塊
	ダークピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	暗黒魔法スキル+3	[交]Venessa：痛痛しき追憶の一塊
	ディバインピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	神聖魔法スキル+3	[交]Venessa：凛凛しき追憶の一塊
	ドローンイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+3 耐風+6	[合]裁縫名取HQ(彫金見習)
	ニンジュツピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	忍術スキル+3	[交]Venessa：毒毒しき追憶の一塊
	バックラーピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	盾スキル+3	[交]Venessa：猛猛しき追憶の一塊
	パリーングピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	受け流しスキル+3	[交]Venessa：物物しき追憶の一塊
	ヒーリングピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	回復魔法スキル+3	[交]Venessa：生生しき追憶の一塊
37	ブルピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+5 回避−2	[敵]オズトロヤ城：Ooze
38	ガイストピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+5 MND+1	[ク]ENM：異界の使い魔
39	ネメシスイヤリング(R)	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	敵対心+1	[BF]地竜大王
40	イントルダーピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防6 DEX+1 AGI+1 他国支配地域：40MPをHPに変換	[敵]東アルテパ砂漠：Centurio XII-I
	エンハンスピアス(R)	白黒赤吟狩忍召青か学	HP+5 MP+5	[BF]居候妖精
42	アベンジャーピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	カウンター+1	[敵]エルディーム古墳：Anemone
	ケアルガピアス	白ナ	エンチャント：ケアルガ<50回 20秒 30秒>	[敵]ビビキー湾：Intulo
45	アストラルピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	25HPをMPに変換	[敵]ルフェーゼ野：Padfoot
	ゴールドピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻−3 回避+3	[合]彫金目録
	ゴールドピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻−4 回避+4	[合]彫金目録HQ
	タートルピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+3 回避−3	[合]骨細工目録
	タートルピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+4 回避−2	[合]骨細工目録HQ
47	モルダバイトピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	魔法攻撃力アップ+5	[敵]オンゾゾの迷路：Mysticmaker Profblix
49	アクアイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+6 耐氷+6	[合]彫金印可
	イエローイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐土+6 耐雷+6	[合]彫金印可
	グリーンイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐風+6 耐土+6	[合]彫金印可
	元気のイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐土+8 耐雷+8	[合]彫金印可HQ
	元気のイヤリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐土+10 耐雷+10	[合]彫金印可HQ
	サンイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+6 耐氷+6	[合]彫金印可
	勝利のイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+8 耐氷+8	[合]彫金印可HQ
	勝利のイヤリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐火+10 耐氷+10	[合]彫金印可HQ
	ジルコンイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐氷+6 耐風+6	[合]彫金印可
	天才のイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐氷+8 耐風+8	[合]彫金印可HQ
	天才のイヤリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐氷+10 耐風+10	[合]彫金印可HQ
	ナイトイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+6 耐闇+6	[合]彫金印可
	パープルイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐雷+6 耐水+6	[合]彫金印可
	ハーベストピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+1 AGI+1 MND+1	[敵]ルフェーゼ野：Colorful Leshy
	ハイアムスピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+1 VIT+1 INT+1 CHR+1	[敵]ルフェーゼ野：Defoliate Leshy
	敏速のイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐風+8 耐土+8	[合]彫金印可HQ
	敏速のイヤリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐風+10 耐土+10	[合]彫金印可HQ
	ボロカイヤリング(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+1 ヒーリングMP+1	[敵]リヴェーヌ岩塊群サイトB01：Boroka
	魔力のイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+8 耐闇+8	[合]彫金印可HQ
	魔力のイヤリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MP+10 耐闇+10	[合]彫金印可HQ
	魅惑のイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+8 耐光+8	[合]彫金印可HQ
	魅惑のイヤリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 HP+10 耐光+10	[合]彫金印可HQ
	ムーンイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+6 耐光+6	[合]彫金印可
	明朗のイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+8 耐水+8	[合]彫金印可HQ
	明朗のイヤリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐火+10 耐水+10	[合]彫金印可HQ
	優雅のイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐雷+8 耐水+8	[合]彫金印可HQ
	優雅のイヤリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 耐雷+10 耐水+10	[合]彫金印可HQ
50	アクアンピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	アクアンキラー効果ダウン アモルフキラー効果アップ	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
	アモルフピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	バードキラー効果アップ アモルフキラー効果ダウン	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
	アルカナピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	アンデッドキラー効果アップ アルカナキラー効果ダウン	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
	アンデッドピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	アンデッドキラー効果ダウン アルカナキラー効果アップ	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
	疾速のピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	回避+4 レジストスロウ効果アップ	[交]イルルシ環礁
	遮光のピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	飛命+2 レジストブライン効果アップ	[交]ペリキア
	ストームイヤリング(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	アサルト：MP+15 敵対心−4	[ア]黄金の遺産収集作戦：???イヤリング
	ストームピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+5 アサルト：攻+10	[ア]土竜作戦：???イヤリング
	デーモンピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	デーモンキラー効果ダウン ドラゴンキラー効果アップ	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
	ドラゴンピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ドラゴンキラー効果ダウン デーモンキラー効果アップ	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
	バードピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	バードキラー効果ダウン アクアンキラー効果アップ	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
	ビーストピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ビーストキラー効果ダウン リザードキラー効果アップ	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
	避雷のピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+20 レジストスタン効果アップ ヒーリングHP+1	[交]ルジャワン霊窟
	不眠のピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+15 MP+15 レジストスリープ効果アップ	[交]レベロス風穴
	防毒のピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+15 レジストポイズン効果アップ ヒーリングMP+1	[交]マムージャ兵訓練所
	リザードピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	リザードキラー効果ダウン ヴァーミンキラー効果アップ	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
51	リフレシュピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ガリスン：リフレシュ	[他]ガリスン：バルドニア、クゾッツ、高地エルシモ
52	アキュレートピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+2	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
	メロディピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	CHR+1 潜在能力：回避スキル+5	[合]彫金目録
	メロディピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	CHR+2 潜在能力：回避スキル+6	[合]彫金目録HQ
54	エリスイヤリング	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	敵対心+2	[合]骨細工皆伝
	エリスイヤリング+1	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	敵対心+3	[合]骨細工皆伝HQ
	ホスピタラーピアス(R)	ナ	防3 ケアル回復量+5%	[敵]ミザレオ海岸：Ziphius
55	ヴァーミンピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	プラントイドキラー効果アップ ヴァーミンキラー効果ダウン	[他]ガリスン：バルドニアなど(Lv50制限)
	ガヤンジピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+10 INT+2 ガルカ専用	[ク]ENM：オートマトン
	クワンツピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+10 INT+1 MND+1 ヒューム専用	[ク]ENM：オートマトン
	スパイクイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+5 回避−5	[合]骨細工印可HQ
	ゼドマピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+30 ガルカ専用	[ク]ENM：オートマトン
	デザリミオンピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+15 INT+2 エルヴァーン専用	[ク]ENM：オートマトン

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
55	ファングイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+4 回避−4	[合]骨細工印可
	フェユピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+1 VIT+2 ミスラ専用	[ク]ENM:オートマトン
	プラントイドピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	プラントイドキラー効果ダウン ビーストキラー効果アップ	[他]ガリスン:バルドニアなど(Lv50制限)
	ペリンキピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+10 DEX+1 VIT+1 ヒューム専用	[ク]ENM:オートマトン
	メルニナピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+2 AGI+1 エルヴァーン専用	[ク]ENM:オートマトン
	モルカカピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+35 タルタル専用	[ク]ENM:オートマトン
	リャコピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+10 MND+2 ミスラ専用	[ク]ENM:オートマトン
	ワエトトピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+2 VIT+1 タルタル専用	[ク]ENM:オートマトン
56	ビッターイヤリング(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 耐闇+4 呪い:飛命+5	[他]獣人の財宝(トンベリ)
57	バットピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+5 耐闇+3 暗闇:回避+15	[他]光の石碑を調べる
58	アサルトピアス(R)	戦ナ暗獣竜	命中+2 攻+5 回避−2 防−3	[BF]八つ裂き旅団、鉄甲突撃隊
59	ナイトリーピアス(R)	ナ	詠唱中断率9%ダウン バッシュ+10	[敵]リヴェーニュ岩塊群サイトB01:Imdugud
60	イモータルピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:青魔法スキル+5	[BF]皇国軍·白の書:タラッカの笛吹き
	エルシヴイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 回避+5	[BF]死生の苦輪
	コッコのピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:リレイズII<5回 1分 30秒>	[ク]ウィンダス(S):コッコちゃんと碧い石
	パイレーツピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:飛攻+5	[BF]皇国軍·白の書:ひとまねことり
	バスカーピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:ガードスキル+5	[BF]皇国軍·白の書:ローリングバグズ
	ファントムピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+8 INT+1	[合]彫金高弟
	ファントムピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+10 INT+2	[合]彫金高弟HQ
	プラチナピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻−4 回避+4	[合]彫金印可
	プラチナピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻−5 回避+5	[合]彫金印可HQ
61	イェニチェリピアス(R)(E)	戦	エンチャント:防+32<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	カウンターピアス(R)(E)	モ	エンチャント:カウンター+5<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	ガムシャラピアス(R)(E)	侍	エンチャント:攻+22<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	ティタニスピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	VIT+1 AGI+1 ミンネ:敵対心+4	[BF]猛鳥の食卓
	デッドアイピアス(R)(E)	狩	エンチャント:飛攻+20<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	ナルコピアス(R)(E)	忍	エンチャント:敵対心+10<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	メヌエットピアス(R)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+1 DEX+1 メヌエット:命中+3	[BF]龍円舞曲
62	マグニファイピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	飛命+1 ヒーリングHP+1 ヒーリングMP+1	[ア]アプカル捕獲指令:???イヤリング
63	コーラルイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+5 回避−5 被魔法ダメージ−1%	[合]骨細工皆伝
	マーマンイヤリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+6 回避−4 被魔法ダメージ−2%	[合]骨細工皆伝HQ
65	サナティヴピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ヒーリングHP+4	[ク]タブナジア地下壕:古の秘術
	ディアボロスピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+3 闇属性天候:命中−3 魔法命中率+2	[ク]ウィンダス:笑み曲ぐ夢魔と
	リラクシングピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ヒーリングMP+2	[ク]タブナジア地下壕:古の秘術
	レディピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	日中:飛攻+3	[合]骨細工高弟
	レディピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	日中:飛攻+4	[合]骨細工高弟HQ
67	エメラルドピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐風+10 耐土+10	[合]彫金皆伝
	エンジェルピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+10 耐光+10	[合]彫金皆伝
	凱旋のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+2 耐火+11 耐氷+11	[合]彫金皆伝HQ
	凱旋のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 STR+2 耐火+12 耐氷+12	[合]彫金皆伝HQ
	強健のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	VIT+2 耐土+11 耐雷+11	[合]彫金皆伝HQ
	強健のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 VIT+2 耐土+12 耐雷+12	[合]彫金皆伝HQ
	クリムゾンピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+20 耐火+10 耐氷+10	[合]彫金皆伝
	巧妙のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+2 耐雷+11 耐水+11	[合]彫金皆伝HQ
	巧妙のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 DEX+2 耐雷+12 耐水+12	[合]彫金皆伝HQ
	サファイアピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+10 耐水+10	[合]彫金皆伝
	俊足のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+2 耐風+11 耐土+11	[合]彫金皆伝HQ
	俊足のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 AGI+2 耐風+12 耐土+12	[合]彫金皆伝HQ
	親交のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND+2 耐火+11 耐水+11	[合]彫金皆伝HQ
	親交のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MND+2 耐火+12 耐水+12	[合]彫金皆伝HQ
	スターピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+20 MND+2 耐火+11 耐水+11	[合]彫金皆伝
	スピネルピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐雷+10 耐水+10	[合]彫金皆伝
	星行のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+22 MND+3 耐火+12 耐水+12	[合]彫金皆伝HQ
	全知のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+2 耐氷+11 耐風+11	[合]彫金皆伝HQ
	全知のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 INT+2 耐氷+12 耐風+12	[合]彫金皆伝HQ
	ダイアモンドピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐氷+10 耐風+10	[合]彫金皆伝
	デスピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+10 耐闇+10	[合]彫金皆伝
	天王のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+11 耐光+11 敵対心−1	[合]彫金皆伝HQ
	天王のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 HP+12 耐光+12 敵対心−2	[合]彫金皆伝HQ
	トパーズピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐土+10 耐雷+10	[合]彫金皆伝
	バンパイアピアス	戦ナ暗獣侍忍	夜間:STR+4 VIT+4	[敵]ミザレオ海岸:Upyri
	平和のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+25 STR+2 耐火+11 耐氷+11	[合]彫金皆伝HQ
	冥王のピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+11 耐闇+11 敵対心+1	[合]彫金皆伝HQ
	冥王のピアス+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MP+12 耐闇+12 敵対心+2	[合]彫金皆伝HQ
	ルビーピアス	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+10 耐氷+10	[合]彫金皆伝
69	カオティックピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 潜在能力:攻+7	[交]アトルガン:曹長
	ギニョルピアス(R)(E)	か	リペアー回復量アップ	[敵]アルザダール海底遺跡群:Ob
	スプレマシーピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	コンビネーション:STR+ 攻+ 飛攻+ 魔法攻撃力アップ+	[BF]不敗の大帝
	ドラグーンピアス(R)(E)	竜	時々アンゴンを消費しない 飛竜:ブレス命中率アップ	[敵]マムーク:Chamrosh
	破天のピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 潜在能力:ストアTP+2	[交]アトルガン:軍曹
	パラマウントピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	コンビネーション:HP+ VIT+ 命中+ 飛命+	[BF]不撓の酋帥
	プリーストピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 潜在能力:防8	[交]アトルガン:曹長
	ブリリアントピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	コンビネーション:回避+ 敵対心− ヒーリングHP+	[BF]不滅の邪神
70	アッティラピアス	戦ナ暗獣侍忍	ストアTP+1	[BF]龍円舞曲、模倣魔、四季悪日
	ガーディアンピアス(R)	ナ	潜在能力:詠唱中断率30%ダウン	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	カーラインピアス(R)(E)	白黒赤吟召青学	DEX+1 INT+1 コンサーブMP+1 コンビネーション:CHR+	[敵]キラーロード作戦:???イヤリング
	ケンプファーピアス(R)	モ	潜在能力:カウンター+5	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	コンジュラーピアス(R)	召	潜在能力:被ダメージ−20%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	シノビピアス(R)	忍	潜在能力:ヘイスト+20%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	ステルスピアス(R)(E)	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	忍術スキル+5 レジストサイレス効果アップ	[交]Sagheera:獣人古銭75枚

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

装飾品－耳のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
70	スレイヤーピアスⓇ	暗	潜在能力：被物理ダメージ－20%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	ソーサラーピアスⓇ	黒	潜在能力：被ダメージ－30%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	ソルジャーピアスⓇ	戦	潜在能力：防+20%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	テイマーピアスⓇ	獣	潜在能力：なだめる成功率アップ	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	トラッカーピアスⓇ	狩	潜在能力：被物理ダメージ－30%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	ドレイクピアスⓇ	竜	潜在能力：ダブルアタック+5%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	ピクシーピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+3	[敵]ベヒーモスの縄張り：King Behemoth
	ファウリングピアスⓇ	戦 ナ 暗 侍 竜	STR+1 命中+3 バードキラー効果アップ	[敵]ワジャーム樹林：Zoraal Ja's Pkuucha
	フェンサーピアスⓇ	赤	潜在能力：被魔法ダメージ－30%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	フェンリルピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	日中：攻+10／夜間：飛攻+10	[ク]ウィンダス：月の導き
	ボランティアピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	レジストチャーム効果アップ ビシージ：リサイクル	[敵]ハルブーン：Mythril Mouth Monamaq
	ミュージックピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	回避+5 弦楽器スキル+5 管楽器スキル+5	[交]Sagheera：獣人古銭75枚
	ミンストレルピアスⓇ	吟	潜在能力：被物理ダメージ－30%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	メディシンピアスⓇ	白	潜在能力：被ダメージ－30%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	ラプチャーピアスⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+10 ヒーリングMP+1	[敵]エジワ蘿洞：Crystal Eater
	ローグピアスⓇ	シ	潜在能力：回避+15	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
	ローニンピアスⓇ	侍	潜在能力：被魔法ダメージ－20%	[BF]蝿の王、破滅の壺、蜘蛛の神
71	アレテデルソル	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	耐光+12 レジストスタン効果アップ レジストバインド効果アップ レジストグラビティ効果アップ	[敵]東アルテパ砂漠：Cactrot Rapido
72	暗黒の耳ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	INT+2 両手鎌スキル+5 暗黒魔法スキル+5	[ク]辺境：神威
	騎士の耳ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	VIT+2 盾スキル+5 神聖魔法スキル+5	[ク]辺境：神威
	虚界の耳ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+2 命中+3 飛命+3 魔法剣ダメージ+3	[ク]ジュノ：世界に在りて君は何を想うのか？
	クラボーピアスⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+5 MP－5 魔法攻撃力アップ+2	[他]カンパニエops：金剛王討伐(共和国軍)
	磁界の耳ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+20 コンサーブMP+5 詠唱中断率8%ダウン ヒーリングMP+1	[ク]ジュノ：世界に在りて君は何を想うのか？
	獣使の耳ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	CHR+2 回避+5 片手斧スキル+5	[ク]辺境：神威
	素破の耳ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	AGI+2 二刀流効果アップ 片手剣スキル+5	[ク]辺境：神威
	電界の耳ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MND+2 魔法防御力アップ+2 マジックバーストダメージボーナス	[ク]ジュノ：世界に在りて君は何を想うのか？
	武士の耳ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+2 両手刀スキル+5 受け流しスキル+5	[ク]辺境：神威
	幽界の耳ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+15 攻+5 回避+5 被ダメージの3%をMPに変換	[ク]ジュノ：世界に在りて君は何を想うのか？
73	ラウンデルピアスⓇ	白 黒 赤 竜 召 か 踊	防1 ケアル回復量+5% ワルツ回復量+5%	[他]カンパニエops：即身成神討伐(連邦軍)
	イータピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	VIT+3 サルベージ：ジャンプ効果アップ	[ア]青の症例：???イヤリング
75	イプシロンピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	CHR+3 サルベージ：アクアンキラー効果アップ プラントイドキラー効果アップ	[ア]ブラックパール作戦：???イヤリング
	オリハルコンピアス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	攻－5 回避+5	[合]彫金師範
	ガンマピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+15 サルベージ：召喚獣維持費－1	[ア]鯨号作戦：???イヤリング
	シグマピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	レジストパライズ効果アップ サルベージ：バッシュ+10	[ア]不滅隊・魔滅隊合同演習：???イヤリング
	デルタピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+2 CHR+2 敵対心－3	[エ]闇血のアンプル15000
	トリトンピアス	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	攻－6 回避+6	[合]彫金師範HQ
	ノーヴィアピアスⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	回避+7 敵対心－7	[交]Yurim：貪愛の情念
	ノーヴィオピアスⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	魔法攻撃力アップ+7	[交]Yurim：溺愛の情念
	ブルタルピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	ダブルアタック効果アップ ストアTP+1	[交]Sagheera：獣人古銭75枚
	ベータピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	飛命+2 サルベージ：ヘイスト+1%	[ア]人形の目覚め作戦：???イヤリング
	ロケイシャスピアスⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+30 ファストキャスト効果アップ	[交]Sagheera：獣人古銭75枚

装飾品－指

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	アセティックリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MND+1	[敵]龍王ランペールの墓：Stone Eater、Rock Eater
	アニバーサリリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	取得経験値ボーナス：+100% 最大効果時間：720分 最大ボーナス総量：3000<10回 1時間 15秒>	[他]公式イベント
	ウィンダスリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+3 AGI+1 INT+1	[交]ウィンダスランク3(1位限定)
	カストルリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	－	[ク]サンドリア：ドラギーユ城の休日
	カストルリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	－	[ク]サンドリア：ドラギーユ城の休日
	カッパーリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+1 MP－1	[合]彫金素人
	カッパーリング+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+2 MP－1	[合]彫金素人HQ
	皇帝の指輪ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	取得経験値ボーナス：+50% 最大効果時間：210分 最大ボーナス総量：2000<3回 16時間 15秒>	[交]共通配給品
	サンドリアリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 STR+1 MND+1	[交]サンドリアランク3(1位限定)
	初志の指輪：鍛冶ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	鍛冶合成成功確率+1% ただしハイクォリティーができない	[他]鍛冶指定生産品
	初志の指輪：革工ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	革細工合成成功確率+1% ただしハイクォリティーができない	[他]革工指定生産品
	初志の指輪：裁縫ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	裁縫合成成功確率+1% ただしハイクォリティーができない	[他]裁縫指定生産品
	初志の指輪：彫金ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	彫金合成成功確率+1% ただしハイクォリティーができない	[他]彫金指定生産品
	初志の指輪：調理ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	調理合成成功確率+1% ただしハイクォリティーができない	[他]調理指定生産品
	初志の指輪：骨工ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	骨細工合成成功確率+1% ただしハイクォリティーができない	[他]骨工指定生産品
	初志の指輪：木工ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	木工合成成功確率+1% ただしハイクォリティーができない	[他]木工指定生産品
	初志の指輪：錬金術ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	錬金術合成成功確率+1% ただしハイクォリティーができない	[他]錬金術指定生産品
	女帝の指輪ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	取得経験値ボーナス：+50% 最大効果時間：180分 最大ボーナス総量：1000<7回 16時間 15秒>	[交]共通配給品
	戦車の指輪ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	取得経験値ボーナス：+75% 最大効果時間：90分 最大ボーナス総量：500<7回 16時間 15秒>	[交]共通配給品
	大公親衛隊制式指輪ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	月長石が嵌めこまれた黄金の指輪。裏に「非常呼集」と刻印されている<5回 24時間 30秒>	[ミ]プロマシア：鎖と絆
	ハーミットリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	INT+1	[敵]ダングルフの涸れ谷：Giant Grub
	バストゥークリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+3 DEX+1 VIT+1	[交]バストゥークランク3(1位限定)
	ホーミングリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	エンチャント：アウトポストデジョン<30回 24時間 30秒>	[交]共通配給品
	ポルックスリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	－	[ク]サンドリア：ドラギーユ城の休日
	ポルックスリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	－	[ク]サンドリア：ドラギーユ城の休日

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
1	リターンリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:アウトポストデジョン<10回 24時間 30秒>	[交]共通配給品
7	ブラスリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+2 MP−2	[合]彫金見習
	ブラスリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+3 MP−2	[合]彫金見習HQ
10	アストラルリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	25HPをMPに変換	[BF]闇夜の舞姫、三つの葛籠
	エレマイトリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+2	[合]骨細工皆伝
	エレマイトリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+3	[合]骨細工皆伝HQ
	セイントリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND+2	[合]骨細工皆伝
	セイントリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND+3	[合]骨細工皆伝HQ
	セーフガードリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2	[宝]オズトロヤ城(Treasure Coffer)
	マルチプルリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:HP+50 MP+20	[交]アトルガン:軍曹
11	シェルリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+2 耐水+2	[合]骨細工素人
	シェルリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+3 耐水+3	[合]骨細工素人HQ
	マナシェルリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐火+2 耐水+2 エンチャント:MP+9<50回 30分 30秒>	[合]骨細工素人
14	アーマードリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 エンチャント:防+8<50回 30分 30秒>	[合]革細工徒弟
	アメジストリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+1 耐雷+3	[合]彫金下級職人
	アンバーリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	VIT+1 耐土+3	[合]彫金下級職人
	オニキスリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+2 耐闇+3	[合]彫金下級職人
	オパールリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	CHR+1 耐光+3	[合]彫金下級職人
	希望の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	CHR+2 耐光+4	[合]彫金下級職人HQ
	希望の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 CHR+2 耐光+5	[合]彫金下級職人HQ
	クリアリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+1 耐氷+3	[合]彫金下級職人
	サードニクスリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+1 耐火+3	[合]彫金下級職人
	持久の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	VIT+2 耐土+4	[合]彫金下級職人HQ
	持久の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 VIT+2 耐土+5	[合]彫金下級職人HQ
	シルバーリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+3 MP−3	[合]彫金下級職人
	シルバーリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+4 MP−4	[合]彫金下級職人HQ
	精力の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+3 耐闇+4	[合]彫金下級職人HQ
	精力の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MP+5 耐闇+5	[合]彫金下級職人HQ
	知識の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+2 耐氷+4	[合]彫金下級職人HQ
	知識の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 INT+2 耐氷+5	[合]彫金下級職人HQ
	天秤の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+2 耐雷+4	[合]彫金下級職人HQ
	天秤の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 DEX+2 耐雷+5	[合]彫金下級職人HQ
	トルマリンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+1 耐風+3	[合]彫金下級職人
	反射の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+2 耐風+4	[合]彫金下級職人HQ
	反射の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 AGI+2 耐風+5	[合]彫金下級職人HQ
	ビジョンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+1 耐雷+3 エンチャント:命中+2 飛命+2<50回 30分 30秒>	[合]彫金下級職人
	平穏の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND+2 耐水+4	[合]彫金下級職人HQ
	平穏の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 MND+2 耐水+5	[合]彫金下級職人HQ
	ポイゾナリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+3 MP−3 エンチャント:ポイゾナ<30回 10秒 30秒>	[合]彫金下級職人
	マイティリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+1 耐火+3 エンチャント:攻+5 飛攻+5<50回 30分 30秒>	[合]彫金下級職人
	勇気の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+2 耐火+4	[合]彫金下級職人HQ
	勇気の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 STR+2 耐火+5	[合]彫金下級職人HQ
	ラピスラズリリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND+1 耐水+3	[合]彫金下級職人
	レザーリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1	[合]革細工徒弟
	レザーリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2	[合]革細工徒弟HQ
15	アルバトロスリングⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:釣り師の持久力アップ<180回 20分 30秒>	[他]海賊の海図
	ファステングリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−20 MP+10 STR+1	[敵]タロンギ大峡谷:Yara Ma Yha Who
	ペリカンリングⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:釣りの習熟速度アップ<180回 20分 30秒>	[他]フィッシュランキングの報酬
	ペンギンリングⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:釣り師の格闘技術アップ<180回 20分 30秒>	[他]山師の海図
16	ボーンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−2 飛命+2	[合]骨細工見習
	ボーンリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−2 飛命+3	[合]骨細工見習HQ
	ボムの指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 HP+15 耐火−5	[敵]外ホルトト遺跡:Bomb King
20	バリアブルリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ガリスン:MP+28〜 ヒーリングMP+1〜	[他]ガリスン:フォルガンディ、リ・テロアなど
	プロティアンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ガリスン:攻+3〜 飛攻+3〜	[他]ガリスン:フォルガンディ、リ・テロアなど
21	ビートルリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−3 飛命+3	[合]骨細工徒弟
	ビートルリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−3 飛命+4	[合]骨細工徒弟HQ
24	ミスリルリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+4 MP−4	[合]彫金名取
	ミスリルリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+5 MP−5	[合]彫金名取HQ
25	カレクトリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+20 MND+1	[敵]ファノエ運河:Stubborn Dredvodd
29	ボウヤーリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	飛命+3 飛攻+3	[ク]バストゥーク:ムバルポロスを探れ
30	アーチャーリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+2 飛命+2	[BF]噂のスライム
	サットヴァリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+15〜30 VIT+2〜5 AGI+2〜5 敵対心+3	[ミ]プロマシア:暁
	シカリーリングⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+2 飛命+2	[敵]オルデール鍾乳洞:Stroper Chyme
	タマスリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+15〜30 INT+2〜5 MND+2〜5 敵対心−3	[ミ]プロマシア:暁
	ディバイザーリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	潜在能力:命中+6 攻+3	[ア]謝鱗祭襲撃作戦:???リング
	ラジャスリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+2〜5 DEX+2〜5 ストアTP+5 モクシャ+5	[ミ]プロマシア:暁
34	ベネラーリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+3	[ク]ラバオ:夢追い旅
35	イェーガーリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+4 飛命+4	[敵]リヴェーヌ岩塊群サイトA01:Carmine Dobsonfly
	ホーンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−4 飛命+4	[合]骨細工下級職人
	ホーンリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−4 飛命+5	[合]骨細工下級職人HQ
36	アメトリンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+2 耐雷+5	[合]彫金目録
	威勢の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+3 耐火+6	[合]彫金目録HQ
	威勢の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 STR+3 耐火+7	[合]彫金目録HQ
	慰労の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND+3 耐水+6	[合]彫金目録HQ
	慰労の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 MND+3 耐水+7	[合]彫金目録HQ
	怨炎の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR−3 CHR−3 耐火+10	[敵]グスゲン鉱山:Burned Bergmann
	怨水の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND−3 CHR−3 耐水+10	[敵]グスゲン鉱山:Smothered Schmidt
	怨土の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	VIT−3 CHR−3 耐土+10	[敵]グスゲン鉱山:Crushed Krause
	怨氷の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT−3 CHR−3 耐氷+10	[敵]グスゲン鉱山:PuLverized Pfeffer

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

装飾品ー指のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
36	怨風の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI−3 CHR−3 耐風+10	[敵]グスゲン鉱山：Asphyxiated Amsel
	怨雷の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX−3 CHR−3 耐雷+10	[敵]グスゲン鉱山：Wounded Wurfel
	ガーネットリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+2 耐火+5	[合]彫金目録
	活気の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	VIT+3 耐土+6	[合]彫金目録HQ
	活気の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 VIT+3 耐土+7	[合]彫金目録HQ
	器用の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+3 耐雷+6	[合]彫金目録HQ
	器用の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 DEX+3 耐雷+7	[合]彫金目録HQ
	賢明の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+3 耐氷+6	[合]彫金目録HQ
	賢明の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 INT+3 耐氷+7	[合]彫金目録HQ
	ゴシェナイトリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+2 耐氷+5	[合]彫金目録
	スフェーンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	VIT+2 耐土+5	[合]彫金目録
	ターコイズリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND+2 耐水+5	[合]彫金目録、[ク]ハラキリ(オーガイール)
	忠義の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	CHR+3 耐光+6	[合]彫金目録HQ
	忠義の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 CHR+3 耐光+7	[合]彫金目録HQ
	パールリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	CHR+2 耐光+5	[合]彫金目録
	敏活の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+3 耐風+6	[合]彫金目録HQ
	敏活の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 AGI+3 耐風+7	[合]彫金目録HQ
	ブラックリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+4 耐闇+5	[合]彫金目録
	ペリドットリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+2 耐風+5	[合]彫金目録
	霊気の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+5 耐闇+6	[合]彫金目録HQ
	霊気の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 MP+7 耐闇+7	[合]彫金目録HQ
38	イージスリングⓇ	モ白赤シ獣吟狩侍忍青コ踊	防5	[BF]地獄の尻尾
39	ブリッツリングⓇ	戦ナ暗獣竜	ヘイスト+1%	[BF]地獄の尻尾
40	ヴィルマリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+1 MND+1 CHR+1 25HPをMPに変換	[敵]ユタンガ大森林：Rose Garden
	ウッズマンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+5 飛命+5 回避−5	[ク]ENM：燃ゆる高空、愚かなる木など
	エーテルリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	30HPをMPに変換	[ク]ENM：燃ゆる高空
	エレクトラムリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP−20 MP+20	[宝]ダボイ(Treasure Chest)
	クロスボマンリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	飛攻+5 防−14	[BF]燃ゆる高空
	スナイパーリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐闇−20 命中+5 飛命+5 防−10	[合]革細工皆伝
	スナイパーリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐闇−25 命中+7 飛命+7 防−12	[合]革細工皆伝HQ
	マークスマンリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 飛命+6	[BF]噂のスライム
	マナリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+15	[BF]噂のスライム
	ルザフリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	ファントムロール効果範囲アップ	[交]アトルガン：上等傭兵
42	アサイラントリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	攻+5	[敵]ルフェーゼ野：Padfoot
	タイガーアイリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	回避+1 ヒーリングHP+1	[合]彫金下級職人
	野性の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	回避+2 ヒーリングHP+1	[合]彫金下級職人HQ
43	マーメイドリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	耐水+3 敵対心+2	[他]獣人の財宝(サハギン)
45	カラバスリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−6 飛命+6	[合]骨細工名取(彫金見習)
	カラバスリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−6 飛命+7	[合]骨細工名取HQ(彫金見習)
	ゴールドリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+5 MP−5	[合]彫金目録
	ゴールドリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+6 MP−6	[合]彫金目録HQ
49	エクフォリアリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+4 ストアTP+1 エンチャント：アムネジア回復<100回 5分 30秒>	[敵]東ロンフォール〔S〕：Skogs Fru
	クシャマリングNo.2ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+3 命中+2	[BF]甲鉄竜、アトランテスの愛鳥
	クシャマリングNo.3ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+3 回避+1	[BF]アトランテスの愛鳥
	クシャマリングNo.4ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 VIT+3	[BF]甲鉄竜
	クシャマリングNo.5ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+5 INT+3	[BF]甲鉄竜
	クシャマリングNo.6ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+6 CHR+3	[BF]アトランテスの愛鳥
	クシャマリングNo.8ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+3 攻+3	[BF]アトランテスの愛鳥
	クシャマリングNo.9ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+5 MND+3	[BF]甲鉄竜
50	インペリアルリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	アサルト：ヘイスト+4%	[ア]ルジャワン掃討作戦：???リング
	ウルタラムリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中+4 攻+4 アサルト：STR+4 DEX+4 リジェネ	[ミ]戴冠の儀
	ガーディアンリングⓇ	ナ	潜在能力：シールドバッシュ+10	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	ケンプファーリングⓇ	モ	潜在能力：カウンター+2	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	コンジュラーリングⓇ	召	潜在能力：召喚獣維持費−1	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	シノビリングⓇ	忍	潜在能力：ヘイスト+4%	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	ジャルザーンリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	飛命+6 飛攻+6 アサルト：AGI+6 スナップショット効果アップ	[ミ]戴冠の儀
	ストームリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	アサルト：命中+10	[ア]皇国エージェント救出作戦：???リング
	スレイヤーリングⓇ	暗	潜在能力：ウェポンバッシュ+10	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	壮健の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+3 MND+3 レジストウィルス効果アップ	[交]レベロス風穴
	ソーサラーリングⓇ	黒	潜在能力：魔法攻撃力アップ+10	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	ソルジャーリングⓇ	戦	潜在能力：ダブルアタック+2%	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	長舌の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+3 AGI+3 レジストサイレス効果アップ	[交]イルルシ環礁
	テイマーリングⓇ	獣	潜在能力：キラーの効果+3	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	トラッカーリングⓇ	狩	潜在能力：敵対心−2	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	トルーパーリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 敵対心−4 ビシージ：VIT+10 エンチャント：HP回復<15回 1時間 30秒>	[交]アトルガン：傭兵長
	ドレイクリングⓇ	竜	潜在能力：ジャンプ効果アップ	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	バルラーンリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	魔法命中率+4 アサルト：INT+4 MND+4 CHR+4 リフレシュ	[ミ]戴冠の儀
	ファランクスリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防10	[宝]ズヴァール城(Treasure Chest)
	フェンサーリングⓇ	赤	潜在能力：魔法剣ダメージ+5	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	不惑の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防7 DEX+3 VIT+3 レジストチャーム効果アップ	[交]ペリキア
	ミンストレルリングⓇ	吟	潜在能力：歌の詠唱時間−25%	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	メディシンリングⓇ	白	潜在能力：ケアル回復量+10%	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	躍動の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+15 MP+15 レジストパライズ効果アップ	[交]マムージャ兵訓練所
	流転の指輪Ⓡ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 魔法防御力アップ+2 レジストペトリ効果アップ	[交]ルジャワン霊窟
	ローグリングⓇ	シ	潜在能力：ぬすむ+3	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
	ローニンリングⓇ	侍	潜在能力：命中+5	[BF]戦う羊、刻一刻、三つの葛籠
51	セルケトリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 50HPをMPに変換	[敵]ガルレージュ要塞：Serket※

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
51	トランペットリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	管楽器スキル+2	[合]骨細工師範
	ネレイドリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	管楽器スキル+3	[合]骨細工師範HQ
	ホライズンリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+10 MP+10 飛命+5	[ア]魔宝石回収指令:???リング
54	アクアマリンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND+3 耐水+7	[合]彫金高弟
	クリソベリルリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	VIT+3 耐土+7	[合]彫金高弟
	元気の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	VIT+4 耐土+8	[合]彫金高弟HQ
	元気の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 VIT+4 耐土+9	[合]彫金高弟HQ
	サンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+3 耐火+7	[合]彫金高弟
	ジェダイドリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+3 耐風+7	[合]彫金高弟
	勝利の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	STR+4 耐火+8	[合]彫金高弟HQ
	勝利の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 STR+4 耐火+9	[合]彫金高弟HQ
	ジルコンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+3 耐氷+7	[合]彫金高弟
	天才の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	INT+4 耐氷+8	[合]彫金高弟HQ
	天才の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 INT+4 耐氷+9	[合]彫金高弟HQ
	敏速の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	AGI+4 耐風+8	[合]彫金高弟HQ
	敏速の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 AGI+4 耐風+9	[合]彫金高弟HQ
	フローライトリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+3 耐雷+7	[合]彫金高弟
	ペイナイトリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+6 耐闇+7	[合]彫金高弟
	魔力の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+7 耐闇+8	[合]彫金高弟HQ
	魔力の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 MP+9 耐闇+9	[合]彫金高弟HQ
	魅惑の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	CHR+4 耐光+8	[合]彫金高弟HQ
	魅惑の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 CHR+4 耐光+9	[合]彫金高弟HQ
	ムーンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	CHR+3 耐光+7	[合]彫金高弟
	明朗の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MND+4 耐水+8	[合]彫金高弟HQ
	明朗の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 MND+4 耐水+9	[合]彫金高弟HQ
	優雅の指輪	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	DEX+4 耐雷+8	[合]彫金高弟HQ
	優雅の指輪+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 DEX+4 耐雷+9	[合]彫金高弟HQ
55	スコピオリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−7 飛命+7	[合]骨細工目録
	スコピオリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	命中−6 飛命+8	[合]骨細工目録HQ
56	ゾルドナイトリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	MP+20 INT+1	[敵]マナクリッパー:Zoredonite
57	トリーダーリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 HP+10 命中+7	[ク]ENM:掌中の珠
	ボムクィーンリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+75 耐火−75	[敵]イフリートの釜:Bomb Queen
59	**タイガーリング**	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 AGI+2 攻+2	[合]革細工印可HQ
	ハードレザーリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 AGI+1	[合]革細工印可
	ピースリングⓇ	白黒赤吟狩忍召青か学	敵対心−1 10HPをMPに変換	[BF]ハつ裂き旅団、天誅六人衆
60	王国大騎士制式指輪ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	自国支配地域:MP+6 DEX+2 MND+3	[交]サンドリアランク7(1位限定)
	黄金銃士制式指輪ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	自国支配地域:防4 VIT+3 AGI+2	[交]バストゥークランク7(1位限定)
	オルドゥームリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポ(ワジャーム樹林)<1回 20時間 30秒>	[ク]アトルガン:オルドゥーム
	警護隊士制式指輪ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	自国支配地域:HP+6 STR+2 INT+3	[交]ウィンダスランク7(1位限定)
	ゴヴニュリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防5 被ブレスダメージ−2% 魔法防御力アップ+1	[BF]皇国軍・白の書:ローリングバグズ
	タブナジアリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポ<1回 24時間 30秒>	[他]プロマシアミッション第8章で入手
	デーモンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 HP+10 MP+10 耐光−20 耐闇+10	[合]骨細工印可
	デーモンリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防3 HP+13 MP+13 耐光−20 耐闇+13	[合]骨細工印可HQ
	ドミニオンリング	戦モシ獣吟狩侍忍竜コか踊	防2 STR−2 DEX−2 INT+2 MND+2 潜在能力:MP+30	[BF]皇国軍・白の書:タラッカの笛吹き
	プラチナリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+8 MP−8	[合]彫金印可
	プラチナリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+9 MP−7	[合]彫金印可HQ
	ランダムリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:DEX+1〜8<50回 30分 30秒>	[ク]アトルガン:その女、性悪につき
61	アサシンリングⓇⒺ	シ	エンチャント:飛命+20<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	ウィヴルリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+15 回避+2	[合]骨細工師範(彫金下級職人)
	ウィヴルリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+17 回避+3	[合]骨細工師範HQ(彫金下級職人)
	ゲトスルリングⓇⒺ	吟	エンチャント:HPmax+20%<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	サネーションリングⓇⒺ	赤	エンチャント:ヒーリングMP+3<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	タクティカルリングⓇⒺ	暗	エンチャント:リゲイン<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	パシフィストリングⓇⒺ	獣	エンチャント:敵対心−12<20回 30分 30秒>	[ク]ENM:奈落の傀儡師
	ビビアンリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 INT+1 MND+1 50HPをMPに変換	[敵]ボヤーダ樹:Voluptuous Vivian
62	血玉の指輪ⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 HP+50 MP−10	[敵]ボストーニュ監獄:Bloodsucker
63	ジェリーリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	被物理ダメージ−5% 被魔法ダメージ+5%	[敵]ボストーニュ監獄:Sewer Syrup
65	アースリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 土曜日:HP−15% 防+15	[ク]バストゥーク:土の試練
	アイスリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 氷曜日:MP−15% 精霊魔法スキル+15	[ク]サンドリア:氷の試練
	ウィンドリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 風曜日:HP−15% 回避+15	[ク]ラバオ:風の試練
	ウォーターリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 水曜日:MP−15% コンサーブMP+15	[ク]ノーグ:水の試練
	オリハルコンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+10 MP−10	[合]彫金師範
	ディアボロスリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	闇曜日:MP−15% 暗黒魔法スキル+15	[ク]ウィンダス:笑み曲ぐ夢魔と
	テレポリングA	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポルテ<10回 24時間 30秒>	[BF]暴走戦車、南海の魔神、美髯公など
	テレポリングD	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポデム<10回 24時間 30秒>	[BF]暴走戦車、南海の魔神、美髯公など
	テレポリングH	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポホラ<10回 24時間 30秒>	[BF]暴走戦車、南海の魔神、美髯公など
	テレポリングM	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポメア<10回 24時間 30秒>	[BF]暴走戦車、南海の魔神、美髯公など
	テレポリングV	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポヴァズ<10回 24時間 30秒>	[BF]暴走戦車、南海の魔神、美髯公など
	テレポリングY	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	エンチャント:テレポヨト<10回 24時間 30秒>	[BF]暴走戦車、南海の魔神、美髯公など
	トリトンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+11 MP−11	[合]彫金師範HQ
	ファイアリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 火曜日:HP−15% 攻+15 飛攻+15	[ク]カザム:火の試練
	ヘッドズマンリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	両手斧スキル+3	[BF]不撓の酋帥
	ポセイドンリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+10 MP+10 エンチャント:水精霊召喚<50回 10分 30秒>	[合]彫金師範
	ライトニングリングⓇⒺ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 雷曜日:HP−15% 命中+15 飛命+15	[ク]マウラ:雷の試練
	レディリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	日中:HP+20 MP+20	[合]骨細工印可
	レディリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	日中:HP+22 MP+22	[合]骨細工印可HQ
66	ヘラクレスリングⓇ	戦ナ	敵対心+3 潜在能力:リジェネ リフレシュ	[敵]ルフェーゼ野:Megalobugard
67	アトラウアリングⓇ	獣	対アモルフ:あやつる+4 対アクアン:あやつる+4	[敵]ミザレオ海岸:Odqan
	マーリドリング	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防1 命中−9 飛命+9	[合]骨細工皆伝
	マーリドリング+1	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	防2 命中−10 飛命+10	[合]骨細工皆伝HQ
69	スカーミッシリングⓇ	戦モ白黒赤シナ暗獣吟狩侍忍竜召青コか踊学	HP+1% カンパニエ:HP+4%	[敵]オズトロヤ城(S):Loo Kutto the Pensive

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

装飾品－指のつづき

Lv	名称	装備可能ジョブ	性能	おもな入手方法
69	セリーヌリング	白 黒 赤 吟 召 学	INT+2 MND+2 CHR+2 15HPをMPに変換 敵対心−2	[ク]ENM:白ウサギの後を
	パトリオットリングⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+1% カンパニエ:MP+4%	[敵]ベドー(S):Di'Zho Spongeshell
70	インセクトリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	魔法命中率+2 レジストポイズン効果アップ レジストサイレス効果アップ レジストウィルス効果アップ	[敵]エジワ蘿洞:Chigre
	コーラルリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	命中−9 飛命+9 被魔法ダメージ−3%	[合]骨細工高弟
	ブラッドリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	命中+5 レジストブライン効果アップ レジストパライズ効果アップ レジストカーズ効果アップ	[敵]エジワ蘿洞:Chigre
	ベヒモスリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 HP+10 命中−11 飛命+11	[合]骨細工皆伝
	ベヒモスリング+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 HP+12 命中−10 飛命+12	[合]骨細工皆伝HQ
	ボランティアリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	魔法防御力アップ+3 ビシージ:ヒーリングMP+5	[敵]マムーク:Gulool Ja Ja
	マーシナリリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	VIT+5 ビシージ:被物理ダメージ−5%	[敵]ハルブーン:Gurfurlur the Menacing
	マーマンリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	命中−8 飛命+10 被魔法ダメージ−4%	[合]骨細工高弟HQ
	守りの指輪ⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	被ダメージ−10%	[敵]ベヒーモスの縄張り:King Behemoth
	モリオネスリングⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+4 コンビネーション:命中+ 暗黒効果アップ	[敵]ベドー(S):Ea'Tho Cruelheart
71	エボカーリングⓇⒺ	召	MP+25 召喚魔法スキル+10 召喚獣維持費−1	[ク]ノーグ:大いなる力宿るモノ
	シャイニングリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1 レジストウィルス効果アップ	[合]彫金師範
	シンチラントリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+2 DEX+2 VIT+2 AGI+2 INT+2 MND+2 CHR+2 レジストウィルス効果アップ	[合]彫金師範HQ
	ディバーターリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+15 召喚獣:敵対心+2	[BF]不滅の邪神
	フェニアンリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	シールドバッシュ性能アップ バニシュの対不死生物効果アップ	[BF]不敗の大帝
72	エメラルドリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	AGI+4 耐風+9	[合]彫金師範
	エンジェルリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	CHR+4 耐光+9	[合]彫金師範
	凱旋の指輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+5 耐火+10	[合]彫金師範HQ
	凱旋の指輪+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 STR+5 耐火+11	[合]彫金師範HQ
	強健の指輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	VIT+5 耐土+10	[合]彫金師範HQ
	強健の指輪+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 VIT+5 耐土+11	[合]彫金師範HQ
	クリムゾンリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+18 STR+4 耐火+9	[合]彫金師範
	巧妙の指輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+5 耐雷+10	[合]彫金師範HQ
	巧妙の指輪+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 DEX+5 耐雷+11	[合]彫金師範HQ
	サファイアリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MND+4 耐水+9	[合]彫金師範
	俊足の指輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	AGI+5 耐風+10	[合]彫金師範HQ
	俊足の指輪+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 AGI+5 耐風+11	[合]彫金師範HQ
	親交の指輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MND+5 耐水+10	[合]彫金師範HQ
	親交の指輪+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 MND+5 耐水+11	[合]彫金師範HQ
	スターリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+20 MND+4 耐水+9 ヒーリングMP+1	[合]彫金師範
	スピネルリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+4 耐雷+9	[合]彫金師範
	星行の指輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+20 MND+5 耐水+10 ヒーリングMP+1	[合]彫金師範HQ
	全知の指輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	INT+5 耐氷+10	[合]彫金師範HQ
	全知の指輪+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 INT+5 耐氷+11	[合]彫金師範HQ
	ダイアリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	INT+4 耐氷+9	[合]彫金師範
	デスリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+8 耐闇+9	[合]彫金師範
	天王の指輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	CHR+5 耐光+10	[合]彫金師範HQ
	天王の指輪+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 CHR+5 耐光+11	[合]彫金師範HQ
	トパーズリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	VIT+4 耐土+9	[合]彫金師範
	平和の指輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	HP+20 STR+5 耐火+10	[合]彫金師範HQ
	冥王の指輪	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MP+9 耐闇+10	[合]彫金師範HQ
	冥王の指輪+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 MP+11 耐闇+11	[合]彫金師範HQ
	ルビーリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+4 耐火+9	[合]彫金師範
73	ドラゴンリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防1 命中−10 飛命+10 被ブレスダメージ−1%	[合]骨細工師範
	ドラゴンリング+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防2 命中−12 飛命+12 被ブレスダメージ−1%	[合]骨細工師範HQ
74	アクアリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 STR+2 DEX−2 MND+5	[合]彫金師範
	サンダーリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 DEX+5 VIT−2 MND+2	[合]彫金師範
	スノーリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 STR−2 AGI+2 INT+5	[合]彫金師範
	ソイルリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 DEX+2 VIT+5 AGI−2	[合]彫金師範
	ダークリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 HP−20 MP+20 STR+1 DEX+1 VIT+1 AGI+1 INT+1 MND+1 CHR+1	[合]彫金師範
	ブリーズリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 VIT+2 AGI+5 INT−2	[合]彫金師範
	フレイムリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 STR+5 INT+2 MND−2	[合]彫金師範
	ライトリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 HP+20 MP−20 STR−1 DEX−1 VIT−1 AGI−1 INT−1 MND−1 CHR+5	[合]彫金師範
75	イオタリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+3 VIT+3 AGI+3 命中+3	[交]闇血のアンプル15000
	エプシロンリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	INT+5 サルベージ:管楽器スキル+3 魔法命中率+3	[ア]脱走兵武装解除指令:???リング
	オミクロンリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	STR+5 サルベージ:カウンター+2	[ア]オグマ奪取指令:???リング
	オメガリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	INT+3 MND+3 CHR+3 魔法命中率+3	[交]闇血のアンプル15000
	ケルベロスリング	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防3 耐火+5 攻+3 飛攻+4	[合]骨細工師範
	ケルベロスリング+1	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	防4 耐火+6 攻+4 飛攻+5	[合]骨細工師範HQ
	シャドウリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	時々被魔法ダメージ無効 デス耐性 闇曜日:魔法防御力アップ	[他]デュナミス−ザルカバード
	タウリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	DEX+5 サルベージ:ダブルアタック+2%	[ア]マーリドガーデン作戦:???リング
	パイリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	MND+5 サルベージ:ファストキャスト効果アップ	[ア]双頭の蛇作戦:???リング
	プサイリングⓇⒺ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	AGI+5 サルベージ:ストアTP+5	[ア]ハンターキラー作戦:???リング
	ベローナリングⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	飛命+8 飛攻+8 回避−8 防−8	[交]Yurim:渇望の宿罪
	マルスリングⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	命中+8 攻+8 回避−8 防−8	[交]Yurim:傲慢の宿罪
	ミネルヴァリングⓇ	戦 モ 白 黒 赤 シ ナ 暗 獣 吟 狩 侍 忍 竜 召 青 コ か 踊 学	被物理ダメージ+8% 被魔法ダメージ−8%	[交]Yurim:耽溺の宿罪

MAGIC DATA

魔法データ

ジョブごとに習得できる魔法を習得レベル順に掲載。白魔道士、黒魔道士、赤魔道士、ナイト、暗黒騎士、吟遊詩人、忍者、召喚士、青魔道士、学者の順に紹介していく。

魔法データの見方

◆白魔道士、黒魔道士、赤魔道士、ナイト、暗黒騎士、吟遊詩人、召喚士

Lv 1	名称 2	属性 3	スキル 4	MP 5	詠唱 6	再詠唱 7	対象 8				効果 9	おもな入手方法 10
1	ケアル	光	回復	8	2	5	自	パ	ア	敵	標的のHPを30前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]三国魔法屋
3	ディア	光	弱体	7	1	5	–	–	–	敵	光属性のスリップダメージを与え、防御力5%ダウン	[店]三国魔法屋

◆忍者

Lv	名称	属性	スキル	触媒 11	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
9	遁甲の術:壱	風	忍術	忍足袋	4	30	自	–	–	–	姿を消し、視覚感知の敵から襲われないようにする	[ク]ノーグ:占拠された倉庫
12	空蝉の術:壱	風	忍術	紙兵	4	30	自	–	–	–	自身の幻影を3体作り出し、単体攻撃を回避する機会を得る	[ク]ノーグ:サハギンの宝物庫

◆青魔道士

Lv	名称	属性	MP	詠唱	再詠唱	BP 12	対象				効果	ブルーチェーン 13	ステータス増減 14	使用する種族 15
	花粉	光	8	2	5	1	自	–	–	–	自身のHPを回復(最大回復量36、回復量はMND依存)	–	CHR+1 HP+5	蜂族
1	土竜巻	土	10	1.5	9.75	2	–	–	–	敵	自身の周囲の敵に土属性のダメージ。追加効果:命中率ダウン	–	VIT+1	ワーム族

◆学者

Lv	名称	魔法 16	補遺 17	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
4	ストーン	黒魔法	–	土	精霊	9	1.5	6.5	–	–	–	敵	土属性のダメージ	[店]三国魔法屋
5	ケアル	白魔法	–	光	回復	8	2	5	自	パ	ア	敵	標的のHPを30前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]三国魔法屋

1 Lv
魔法を習得できるレベル。青魔道士のみ、使用可能なレベルを表している。メリットポイントを使用して習得する魔法は「メ」と表記した。

2 名称
魔法の名前。並び順は基本的にレベル順にしているが、召喚士のみ属性順になる。

3 属性
魔法の属性。

4 スキル
魔法のスキル。

5 MP
魔法使用時に消費するMP。吟遊詩人の歌はMPがないため省略した。

6 詠唱
魔法を使いはじめてから効果が発動するまでの時間。単位は秒。

7 再詠唱
一度詠唱してから次に詠唱できるまでの時間。単位は秒。

8 対象
その魔法を誰に使えるかを表している。

自…自身　パ…パーティメンバー　ア…アライアンス&パーティ外のPC　敵…敵

9 効果
魔法の効果。

10 おもな入手方法(編集部調べ)
魔法スクロールの主要な入手方法。文頭の[ ]は入手方法の種類を表している。

[敵]……その敵を倒すと入手できることがある
[BF]……バトルフィールドで宝箱を開けると入手できることがある
[ク]……クエストをクリアすると入手できる
[店]……ショップで購入できる
[メ]……メリットポイントを使用して習得する

11 触媒
忍術を使用するのに必要な触媒。

12 BP
青魔法をセットするのに必要な青魔法ポイント。

13 ブルーチェーン
ブルーチェーンの連携属性を表す。

14 ステータス増減
その青魔法をセットすると増減するステータス。

15 使用する種族
その青魔法をラーニングできる種族。

16 魔法
魔法の種類。

17 補遺
「白の補遺」か「黒の補遺」の効果中に使用可能になる魔法。略字の意味は次のとおり。

白…「白の補遺」　黒…「黒の補遺」

白魔道士

Lv	名称	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
1	ケアル	光	回復	8	2	5	自	パ	ア	敵	標的のHPを30前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]三国魔法屋
3	ディア	光	弱体	7	1	5	−	−	−	敵	光属性のスリップダメージを与え、防御力5%ダウン	[店]三国魔法屋
4	パライズ	氷	弱体	6	3	10	−	−	−	敵	敵を麻痺させる	[敵]南グスタベルグ:Amethyst Quadavなど
5	バストンラ	風	強化	12	0.5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの土属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
	バニシュ	光	神聖	15	2	15	−	−	−	敵	光属性のダメージを与え、アンデッド系の物理耐性を緩和	[店]三国魔法屋(2位以上)
6	ポイゾナ	光	回復	8	1	5	自	パ	ア	−	標的の毒を治す	[店]三国魔法屋
7	バスリプラ	光	強化	14	5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの睡眠耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
	プロテア	光	強化	9	3	15	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの防御力を10アップする	[敵]南グスタベルグ:Amethyst Quadavなど
	プロテス	光	強化	9	1	5	自	パ	ア	−	標的の防御力を10アップする	[店]三国魔法屋
9	バウォタラ	雷	強化	12	0.5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの水属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
	パラナ	光	回復	12	1	5	自	パ	ア	−	標的の麻痺を治す	[店]三国魔法屋
10	アクアベール	水	強化	12	5	10	自	−	−	−	自身の詠唱中断率を下げる	[店]三国魔法屋
	バポイゾラ	雷	強化	18	5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの毒耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
11	ケアルII	光	回復	24	2.25	5.5	自	パ	ア	敵	標的のHPを90前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]三国魔法屋(2位以上)
12	バパライラ	火	強化	22	5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの麻痺耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
13	スロウ	土	弱体	15	2	20	−	−	−	敵	敵の攻撃間隔を長くする。MNDが高いほど効果アップ	[店]三国魔法屋(1位/所属国のみ)
	バエアロラ	氷	強化	12	0.5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの風属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
14	ブライナ	光	回復	16	3	10	自	パ	ア	−	標的の暗闇を治す	[店]三国魔法屋
15	サイレス	風	弱体	16	3	10	−	−	−	敵	敵を静寂にする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
	デオード	風	強化	10	2	8	自	パ	−	−	臭いを消しモンスターに追跡されにくくする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
	バニシュガ	光	神聖	41	2.75	15	−	−	−	敵	範囲内の敵に光属性のダメージを与え、アンデッド系の物理耐性を緩和	[店]三国魔法屋(2位以上)
16	ケアルガ	光	回復	60	4.5	10	自	パ	−	−	範囲内の仲間のHPを60前後回復	[店]三国魔法屋
17	シェル	光	強化	18	1	5	自	パ	ア	−	標的の被魔法ダメージを約9%軽減	[店]三国魔法屋
	シェルラ	光	強化	18	3	15	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの被魔法ダメージを約9%軽減	[店]ジュノ下層H−9(ゴブリン)
	バファイラ	水	強化	12	0.5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの火属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
18	ディアガ	光	弱体	12	1.5	6	−	−	−	敵	範囲内の敵に光属性のスリップダメージを与え、防御力5%ダウン	[店]三国魔法屋(1位)
	バブライラ	光	強化	26	5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの暗闇耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
19	サイレナ	光	回復	24	1	5	自	パ	ア	−	標的の静寂、沈黙を治す	[店]ジュノ下層H−9
	ブリンク	風	強化	20	6	10	自	−	−	−	幻影を作り出して敵の単体攻撃を2回まで回避する	[店]三国魔法屋(2位以上)
20	スニーク	風	強化	12	3	10	自	パ	−	−	足音を消し、聴覚感知の敵から襲われないようにする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
21	ケアルIII	光	回復	46	2.5	6	自	パ	ア	敵	標的のHPを190前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]セルビナH−9など
	バブリザラ	火	強化	12	0.5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの氷属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
	リジェネ	光	強化	15	4	12	自	パ	−	−	標的のHPを3秒間に5ずつ、計125回復する	[店]マウラG−9など
23	バサイレラ	氷	強化	30	5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの静寂耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
25	インビジ	風	強化	15	3	10	自	パ	−	−	姿を消し、視覚感知の敵から襲われないようにする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
	バサンダラ	土	強化	12	0.5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの雷属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
	レイズ	光	回復	150	15	60	自	パ	ア	−	標的の戦闘不能状態を回復し、失った経験値の50%を回復	[店]セルビナH−9など
27	プロテアII	光	強化	28	3.75	16	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの防御力を25アップする	[店]ジュノ下層H−9(ゴブリン)
	プロテスII	光	強化	28	1.25	5.25	自	パ	ア	−	標的の防御力を25アップする	[店]セルビナH−9など
28	ストンスキン	土	強化	29	7	30	自	−	−	−	自身に対する一定量のダメージを無効にする	[店]三国魔法屋(1位)
29	カーズナ	光	回復	30	3	10	自	パ	ア	−	標的の呪い、呪詛を治す。死の宣告を治せることがある	[店]ジュノ下層H−9
30	バニシュII	光	神聖	57	3.75	30	−	−	−	敵	光属性のダメージを与え、アンデッド系の物理耐性を緩和	[店]セルビナH−9など
31	ケアルガII	光	回復	120	4.75	10.25	自	パ	−	−	範囲内の仲間のHPを190前後回復	[店]セルビナH−9、ジュノ下層H−9
32	イレース	光	強化	18	2.5	15	自	パ	−	−	標的の弱体効果を1つ取り除く	[BF]山岳甲兵、降下猟兵、飛行小隊など
33	リレイズ	光	回復	150	8	60	自	−	−	−	戦闘不能時にレイズの効果が発動する	[敵]ベドー:Topaz Quadavなど
34	ウィルナ	光	回復	48	1	5	自	パ	ア	−	標的の病気、悪疫を治す	[店]ジュノ下層H−9
36	ディアII	光	弱体	30	1.5	6	−	−	−	敵	光属性のスリップダメージを与え、防御力10%ダウン	[店]セルビナH−9など
	テレポデム	光	強化	75	20	10	自	−	−	−	範囲内の資格があるパーティメンバーをデムにワープさせる	[ク]バストゥーク:アルタナの悲しみ
	テレポホラ	光	強化	75	20	10	自	−	−	−	範囲内の資格があるパーティメンバーをホラにワープさせる	[ク]サンドリア:あまねく地に祝福を
	テレポメア	光	強化	75	20	10	自	−	−	−	範囲内の資格があるパーティメンバーをメアにワープさせる	[ク]ウィンダス:信仰の行く先
37	シェルII	光	強化	37	1.25	5.25	自	パ	ア	−	標的の被魔法ダメージを約14%軽減	[店]セルビナH−9など
	シェルラII	光	強化	37	3.75	16	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの被魔法ダメージを約14%軽減	[店]ジュノ下層H−9
38	テレポヨト	光	強化	100	20	10	自	−	−	−	範囲内の資格があるパーティメンバーをヨトにワープさせる	[ク]カザム:若きロテノーの悩み
	テレポルテ	光	強化	100	20	10	自	−	−	−	範囲内の資格があるパーティメンバーをルテにワープさせる	[ク]ラバオ:古代魔法の石版
39	ストナ	光	回復	40	1	5	自	パ	ア	−	標的の石化を治す	[店]ジュノ下層H−9
	バウィルラ	水	強化	50	5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの病気耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
40	バニシュガII	光	神聖	120	4.5	30	−	−	−	敵	範囲内の敵に光属性のダメージを与え、アンデッド系の物理耐性を緩和	[店]ジュノ下層H−9
	ヘイスト	風	強化	40	3	20	自	パ	ア	−	標的の攻撃間隔と再詠唱時間を15%短縮する	[店]セルビナH−9など
41	ケアルIV	光	回復	88	2.5	8	自	パ	ア	敵	標的のHPを390前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]ジュノ下層H−9
42	テレポヴァズ	光	強化	100	20	10	自	−	−	−	範囲内の資格があるパーティメンバーをヴァズにワープさせる	[ク]サンド:北の地の秘宝
43	バブレクラ	風	強化	40	5	10	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの石化耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
44	リジェネII	光	強化	36	4.5	16	自	パ	−	−	標的のパーティメンバーのHPを3秒に12ずつ、計240回復する	[店]マウラG−9
45	フラッシュ	光	神聖	25	0.5	45	−	−	−	敵	敵の命中率を短時間著しく下げる	[店]ラバオF−7
47	プロテアIII	光	強化	46	4.5	17	自	−	−	−	範囲内にいるパーティメンバーの防御力を40アップする	[店]ジュノ下層H−9
	プロテスIII	光	強化	46	1.5	5.5	自	パ	ア	−	標的の防御力を40アップする	[店]ジュノ下層H−9

Lv	名称	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
48	リポーズ	光	神聖	26	3	30	ー	ー	ー	敵	敵を眠らせる	[店]バストゥーク商業区H−5
50	ホーリー	光	神聖	100	0.75	60	ー	ー	ー	敵	光属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
51	ケアルガIII	光	回復	180	5	10.5	自	パ	ー	ー	範囲内のパーティメンバーのHPを390前後回復	[店]ジュノ下層H−9
53	リコールジャグ	光	強化	125	20	10	自	ー	ー	ー	範囲内の資格があるパーティメンバーをジャグナー森林〔S〕へワープさせる	[ク]クロウラーの巣〔S〕:封邪の印
	リコールパシュ	光	強化	125	20	10	自	ー	ー	ー	範囲内の資格があるパーティメンバーをパシュハウ沼〔S〕へワープさせる	[ク]ガルレージュ要塞〔S〕:女神像の守り手
	リコールメリファ	光	強化	125	20	10	自	ー	ー	ー	範囲内の資格があるパーティメンバーをメリファト山地〔S〕へワープさせる	[ク]エルディーム古墳〔S〕:鎮魂の祈り
56	レイズII	光	回復	200	20	60	自	パ	ア	ー	標的の戦闘不能状態を回復し、失った経験値の75%を回復 ※	[BF]戦う羊、虎視眈眈、刻一刻など
57	シェルIII	光	強化	56	1.5	5.5	自	パ	ア	ー	標的の被魔法ダメージを約19%軽減	[店]ジュノ下層H−9
	シェルラIII	光	強化	56	4.5	17	自	ー	ー	ー	範囲内にいるパーティメンバーの被魔法ダメージを約19%軽減	[店]ジュノ下層H−9
60	リレイズII	光	回復	175	8	60	自	ー	ー	ー	戦闘不能時にレイズIIの効果が発動する	[敵]フェ・イン:Hellish Weaponなど
61	ケアルV	光	回復	135	2.5	10	自	パ	ア	敵	標的のHPを600前後回復。敵対心の上昇は回復量によらず固定	[敵]テリガン岬:Goblin Alchemistなど
63	プロテアIV	光	強化	65	5.25	18	自	ー	ー	ー	範囲内にいるパーティメンバーの防御力を55アップする	[店]ウィンダス水の区G−7、ラバオF−7
	プロテスIV	光	強化	65	1.75	5.75	自	パ	ア	ー	標的の防御力を55アップする	[店]ウィンダス水の区G−7、ラバオF−7
65	バニシュIII	光	神聖	96	5.5	45	ー	ー	ー	敵	光属性のダメージを与え、アンデッド系の物理耐性を緩和	[店]ラバオF−7など
66	リジェネIII	光	強化	64	5	20	自	パ	ー	ー	標的のパーティメンバーのHPを3秒に20ずつ、計400回復する	[敵]テリガン岬:Goblin Alchemistなど
68	シェルIV	光	強化	75	1.75	5.75	自	パ	ア	ー	標的の被魔法ダメージを約22%軽減	[敵]ル・オンの庭:Sprinklerなど
	シェルラIV	光	強化	75	5.25	18	自	ー	ー	ー	範囲内にいるパーティメンバーの被魔法ダメージを約22%軽減	[敵]テリガン岬:Goblin Alchemistなど
70	レイズIII	光	回復	250	20	60	自	パ	ア	ー	標的の戦闘不能状態を回復し、失った経験値の90%を回復 ※	[ク]ENM:ウルガラン山脈など
71	ケアルガIV	光	回復	260	5.25	10.75	自	パ	ー	ー	範囲内のパーティメンバーのHPを600前後回復	[敵]テリガン岬:Goblin Alchemistなど
75	リレイズIII	光	回復	200	8	60	自	ー	ー	ー	戦闘不能時にレイズIIIの効果が発動する	[店]ラバオF−7など
メ	シェルラV	光	強化	93	6	19	自	ー	ー	ー	範囲内にいるパーティメンバーの魔法防御力をアップする	[メ]白魔道士:シェルラV
	プロテアV	光	強化	84	6	19	自	ー	ー	ー	範囲内にいるパーティメンバーの防御力を60〜63アップする	[メ]白魔道士:プロテアV

※ 対象のレベルが49以下の場合は失った経験値の50%を回復

黒魔道士

Lv	名称	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
1	ストーン	土	精霊	9	1.5	6.5	ー	ー	ー	敵	土属性のダメージ	[店]三国魔法屋
3	ポイズン	水	弱体	5	1	5	ー	ー	ー	敵	毒に侵して、徐々にHPを奪う	[店]三国魔法屋(2位以上)
4	ブライン	闇	弱体	5	2	10	ー	ー	ー	敵	暗闇で捕らえ、命中率をダウンさせる	[店]三国魔法屋(1位)
5	ウォータ	水	精霊	13	1.75	7.75	ー	ー	ー	敵	水属性のダメージ	[店]三国魔法屋
7	バインド	氷	弱体	8	2	40	ー	ー	ー	敵	移動できないようにする。ダメージを与えると解除されることがある	[敵]南グスタベルグ:Amber Quadavなど
9	エアロ	風	精霊	18	2	9	ー	ー	ー	敵	風属性のダメージ	[店]三国魔法屋
10	バイオ	闇	暗黒	15	1.5	5	ー	ー	ー	敵	闇属性のスリップダメージを与え、攻撃力5%ダウン	[店]三国魔法屋(2位以上)
	ブレイズスパイク	火	強化	8	3	10	自	ー	ー	ー	近接物理攻撃を受けると火属性ダメージで反撃する	[ク]ウィンダス:オバケの家など
12	ドレイン	闇	暗黒	21	3	60	ー	ー	ー	敵	HPを吸収する。アンデッド系には効かない	[ク]サンドリア:地下牢番人の噂など
13	ファイア	火	精霊	24	2.25	10.25	ー	ー	ー	敵	火属性のダメージ	[店]三国魔法屋
15	ストンガ	土	精霊	37	2.5	11	ー	ー	ー	敵	範囲内の敵に土属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
16	ショック	雷	精霊	25	2.5	10	ー	ー	ー	敵	雷属性のスリップダメージを与え、MNDダウン	[店]三国魔法屋
17	デジョン	闇	強化	100	4	10	自	ー	ー	ー	ホームポイントへワープする	[ク]バストゥーク:ゴキゲンナナメな機械など
	ブリザド	氷	精霊	30	2.5	11.5	ー	ー	ー	敵	氷属性のダメージ	[店]三国魔法屋
18	ラスプ	土	精霊	25	2.5	10	ー	ー	ー	敵	土属性のスリップダメージを与え、DEXダウン	[店]三国魔法屋
19	ウォタガ	水	精霊	47	2.75	12.25	ー	ー	ー	敵	範囲内の敵に水属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
20	アイススパイク	氷	強化	16	3	10	自	ー	ー	ー	近接物理攻撃を受けると氷属性ダメージで反撃し、まれに麻痺させる	[敵]機船航路:Phantomなど
	スリプル	闇	弱体	19	2.5	30	ー	ー	ー	敵	敵を眠らせる	[店]三国魔法屋(2位以上)
	チョーク	風	精霊	25	2.5	10	ー	ー	ー	敵	風属性のスリップダメージを与え、VITダウン	[店]三国魔法屋
21	サンダー	雷	精霊	37	3	13	ー	ー	ー	敵	雷属性のダメージ	[店]三国魔法屋
22	フロスト	氷	精霊	25	2.5	10	ー	ー	ー	敵	氷属性のスリップダメージを与え、AGIダウン	[店]三国魔法屋
23	エアロガ	風	精霊	57	3	13.5	ー	ー	ー	敵	範囲内の敵に風属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
24	バーン	火	精霊	25	2.5	10	ー	ー	ー	敵	火属性のスリップダメージを与え、INTダウン	[店]三国魔法屋
	ポイゾガ	水	弱体	44	2	10	ー	ー	ー	敵	範囲内の敵を毒に侵して、徐々にHPを奪う	[店]セルビナH−9など
25	アスピル	闇	暗黒	10	3	60	ー	ー	ー	敵	MPを吸収する。MPを持たない敵やアンデッド系には効かない	[ク]ウィンダス:間違いと過ち
	トラクタ	闇	暗黒	26	3	10	自	パ	ア	ー	戦闘不能の標的を自分の足下に引き寄せる	[敵]クフィム島:Wight(魔道士)
26	ストーンII	土	精霊	43	3.25	14.5	ー	ー	ー	敵	土属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
27	ドラウン	水	精霊	25	2.5	10	ー	ー	ー	敵	水属性のスリップダメージを与え、STRダウン	[店]三国魔法屋
28	ファイガ	火	精霊	71	3.5	15.25	ー	ー	ー	敵	範囲内の敵に火属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
29	エスケプ	闇	強化	125	15	60	自	ー	ー	ー	範囲内のパーティメンバーをダンジョンから脱出させる	[敵]クフィム島:Bansheeなど
30	ウォータII	水	精霊	51	3.5	15.75	ー	ー	ー	敵	水属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
	ショックスパイク	雷	強化	24	3	10	自	ー	ー	ー	近接物理攻撃を受けると雷属性ダメージで反撃し、まれにスタンさせる	[店]セルビナH−9など
31	スリプガ	闇	弱体	38	3	30	ー	ー	ー	敵	範囲内の敵を眠らせる	[店]ジュノ下層H−9など
32	ブリザガ	氷	精霊	82	3.75	16.5	ー	ー	ー	敵	範囲内の敵に氷属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
34	エアロII	風	精霊	59	3.75	17	ー	ー	ー	敵	風属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
35	バイオII	闇	暗黒	36	1.5	5	ー	ー	ー	敵	闇属性のスリップダメージを与え、攻撃力10%ダウン	[店]セルビナH−9など
36	サンダガ	雷	精霊	95	4	17.75	ー	ー	ー	敵	範囲内の敵に雷属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
38	ファイアII	火	精霊	68	4.25	18.5	ー	ー	ー	敵	火属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
40	ストンガII	土	精霊	109	4.25	19	ー	ー	ー	敵	範囲内の敵に土属性のダメージ	[敵]修道窟:Orcish Warlordなど
	デジョンII	闇	強化	150	5	10	自	パ	ー	ー	パーティメンバーをホームポイントへワープさせる	[ク]ウィンダス:ゴーレムのまなざし

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

黒魔道士のつづき

Lv	名称	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
41	スリプルII	闇	弱体	29	3	30	－	－	－	敵	敵を眠らせる。スリプル、スリプガの効果中も有効	[店]ジュノ下層H−9
42	ブリザドII	氷	精霊	77	4.5	19.75	－	－	－	敵	氷属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
43	ポイズンII	水	弱体	38	1	5	－	－	－	敵	毒に侵して、徐々にHPを奪う	[店]セルビナH−9など
44	ウォタガII	水	精霊	123	4.5	20.25	－	－	－	敵	範囲内の敵に水属性のダメージ	[敵]ベドー:Sapphire Quadavなど
45	スタン	雷	暗黒	25	0.5	45	－	－	－	敵	スタン状態にして、短時間行動できないようにする	[店]ラバオF−7など
46	サンダーII	雷	精霊	86	4.75	21	－	－	－	敵	雷属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
48	エアロガII	風	精霊	138	5	21.75	－	－	－	敵	範囲内の敵に風属性のダメージ	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Prelateなど
50	フリーズ	氷	精霊	307	17.75	41.5	－	－	－	敵	氷属性のダメージを与え、火属性耐性をダウン	[敵]エルディーム古墳:Hauntなど
51	ストーンIII	土	精霊	92	5.25	22.5	－	－	－	敵	土属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
52	トルネド	風	精霊	322	18	42.25	－	－	－	敵	風属性のダメージを与え、氷属性耐性をダウン	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Prelate
53	ファイガII	火	精霊	158	5.25	23.25	－	－	－	敵	範囲内の敵に火属性のダメージ	[敵]ズヴァール城外郭:Dread Demonなど
54	クエイク	土	精霊	337	18.25	42.75	－	－	－	敵	土属性のダメージを与え、風属性耐性をダウン	[敵]修道窟:Orcish Warlordなど
55	ウォータIII	水	精霊	98	5.5	24	－	－	－	敵	水属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9
	リトレース	闇	強化	150	5	10	自	パ	－	－	標的の資格があるパーティメンバーを過去の所属国へワープさせる	[ク]ウィンダス水の区(S):失われた書
56	スリプガII	闇	弱体	58	3.5	45	－	－	－	敵	範囲内の敵を眠らせる。スリプル、スリプガの効果中も有効	[ク]ジュノ:君への忘れもの
	バースト	雷	精霊	352	18.5	43.25	－	－	－	敵	雷属性のダメージを与え、土属性耐性をダウン	[敵]ル・オンの庭:Sprinklerなど
57	ブリザガII	氷	精霊	175	5.5	24.5	－	－	－	敵	範囲内の敵に氷属性のダメージ	[敵]エルディーム古墳:Hauntなど
58	フラッド	水	精霊	368	18.75	43.75	－	－	－	敵	水属性のダメージを与え、雷属性耐性をダウン	[敵]ベドー:Sapphire Quadavなど
59	エアロIII	風	精霊	106	5.75	25.25	－	－	－	敵	風属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9
60	フレア	火	精霊	383	19	44.5	－	－	－	敵	火属性のダメージを与え、水属性耐性をダウン	[敵]ズヴァール城外郭:Dread Demonなど
61	サンダガII	雷	精霊	193	6	26	－	－	－	敵	範囲内の敵に雷属性のダメージ	[敵]ウガレピ寺院:Tonberry Maledictorなど
62	ファイアIII	火	精霊	113	6	26.5	－	－	－	敵	火属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
63	ストンガIII	土	精霊	211	6.25	27.25	－	－	－	敵	範囲内の敵に土属性のダメージ	[敵]流砂洞:Antican Praetorなど
64	ブリザドIII	氷	精霊	120	6.25	27.75	－	－	－	敵	氷属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
65	ウォタガIII	水	精霊	231	6.5	28.5	－	－	－	敵	範囲内の敵に水属性のダメージ	[敵]ベドー:Sapphire Quadavなど
66	サンダーIII	雷	精霊	128	6.75	29.25	－	－	－	敵	雷属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
67	エアロガIII	風	精霊	252	6.75	29.75	－	－	－	敵	範囲内の敵に風属性のダメージ	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Prelateなど
68	ストーンIV	土	精霊	138	7	30.75	－	－	－	敵	土属性のダメージ	[敵]流砂洞:Antican Quaestorなど
69	ファイガIII	火	精霊	277	7.25	31.5	－	－	－	敵	範囲内の敵に火属性のダメージ	[敵]ズヴァール城外郭:Dread Demonなど
70	ウォータIV	水	精霊	144	7.25	32	－	－	－	敵	水属性のダメージ	[敵]ベドー:Sapphire Quadavなど
71	ブリザガIII	氷	精霊	299	7.5	32.75	－	－	－	敵	範囲内の敵に氷属性のダメージ	[敵]グスタフの洞門:Doom Mageなど
72	エアロIV	風	精霊	150	7.5	33.25	－	－	－	敵	風属性のダメージ	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Prelateなど
73	サンダガIII	雷	精霊	322	7.75	34	－	－	－	敵	範囲内の敵に雷属性のダメージ	[敵]ル・オンの庭:Sprinklerなど
	ファイアIV	火	精霊	157	8	34.75	－	－	－	敵	火属性のダメージ	[敵]ズヴァール城外郭:Dread Demonなど
74	ブリザドIV	氷	精霊	164	8.25	36	－	－	－	敵	氷属性のダメージ	[敵]グスタフの洞門:Doom Mageなど
75	サンダーIV	雷	精霊	171	8.5	37.25	－	－	－	敵	雷属性のダメージ	[敵]ル・オンの庭:Sprinklerなど
メ	クエイクII	土	精霊	287	10	26	－	－	－	敵	土属性のダメージを与え、風属性耐性をダウン	[メ]黒魔道士:クエイクII
	トルネドII	風	精霊	287	10	26	－	－	－	敵	風属性のダメージを与え、氷属性耐性をダウン	[メ]黒魔道士:トルネドII
	バーストII	雷	精霊	287	10	26	－	－	－	敵	雷属性のダメージを与え、土属性耐性をダウン	[メ]黒魔道士:バーストII
	フラッドII	水	精霊	287	10	26	－	－	－	敵	水属性のダメージを与え、雷属性耐性をダウン	[メ]黒魔道士:フラッドII
	フリーズII	氷	精霊	287	10	26	－	－	－	敵	氷属性のダメージを与え、火属性耐性をダウン	[メ]黒魔道士:フリーズII
	フレアII	火	精霊	287	10	26	－	－	－	敵	火属性のダメージを与え、水属性耐性をダウン	[メ]黒魔道士:フレアII

赤魔道士

Lv	名称	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
1	ディア	光	弱体	7	1	5	－	－	－	敵	光属性のスリップダメージを与え、防御力5%ダウン	[店]三国魔法屋
3	ケアル	光	回復	8	2	5	自	パ	ア	敵	標的のHPを30前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]三国魔法屋
4	ストーン	土	精霊	9	1.5	6.5	－	－	－	敵	土属性のダメージ	[店]三国魔法屋
5	バストン	風	強化	6	0.5	10	自	－	－	－	自身の土属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
	ポイズン	水	弱体	5	1	5	－	－	－	敵	毒に侵して、徐々にHPを奪う	[店]三国魔法屋(2位以上)
6	パライズ	氷	弱体	6	3	10	－	－	－	敵	敵を麻痺させる	[敵]南グスタベルグ:Amethyst Quadavなど
7	バスリプル	光	強化	7	2.5	10	自	－	－	－	自身の睡眠耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
	プロテス	光	強化	9	1	5	自	パ	ア	－	標的の防御力を10アップする	[店]三国魔法屋
8	ブライン	闇	弱体	5	2	10	－	－	－	敵	暗闇で捕らえ、命中率をダウンさせる	[店]三国魔法屋(1位)
9	ウォータ	水	精霊	13	1.75	7.75	－	－	－	敵	水属性のダメージ	[店]三国魔法屋
	バウォタ	雷	強化	6	0.5	10	自	－	－	－	自身の水属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
10	バイオ	闇	暗黒	15	1.5	5	－	－	－	敵	闇属性のスリップダメージを与え、攻撃力5%ダウン	[店]三国魔法屋(2位以上)
	バポイズン	雷	強化	9	2.5	10	自	－	－	－	自身の毒耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
11	バインド	氷	弱体	8	2	40	－	－	－	敵	移動できないようにする。ダメージを与えると解除されることがある	[敵]南グスタベルグ:Amber Quadavなど
12	アクアベール	水	強化	12	5	10	自	－	－	－	自身の詠唱中断率を下げる	[店]三国魔法屋
	バパライズ	火	強化	11	2.5	10	自	－	－	－	自身の麻痺耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
13	スロウ	土	弱体	15	2	20	－	－	－	敵	敵の攻撃間隔を長くする。MNDが高いほど効果アップ	[店]三国魔法屋(1位／所属国のみ)
	バエアロ	氷	強化	6	0.5	10	自	－	－	－	自身の風属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
14	エアロ	風	精霊	18	2	9	－	－	－	敵	風属性のダメージ	[店]三国魔法屋
	ケアルII	光	回復	24	2.25	5.5	自	パ	ア	敵	標的のHPを90前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]三国魔法屋(2位以上)

Lv	名称	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
15	ディアガ	光	弱体	12	1.5	6	ー	ー	ー	敵	範囲内の敵に光属性のスリップダメージを与え、防御力5%ダウン	[店]三国魔法屋(1位)
	デオード	風	強化	10	2	8	自	パ	ー	ー	臭いを消しモンスターに追跡されにくくする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
16	エンサンダー	雷	強化	12	3	10	自	ー	ー	ー	通常攻撃ヒット時に、雷属性の追加ダメージを与える	[店]セルビナH−9など
17	シェル	光	強化	18	1	5	自	パ	ア	ー	標的の被魔法ダメージを約9%軽減	[店]三国魔法屋
	バファイ	水	強化	6	0.5	10	自	ー	ー	ー	自身の火属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
18	エンストーン	土	強化	12	3	10	自	ー	ー	ー	通常攻撃ヒット時に、土属性の追加ダメージを与える	[店]セルビナH−9など
	サイレス	風	弱体	16	3	10	ー	ー	ー	敵	敵を静寂にする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
	バブライン	光	強化	13	2.5	10	自	ー	ー	ー	自身の暗闇耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
19	ファイア	火	精霊	24	2.25	10.25	ー	ー	ー	敵	火属性のダメージ	[店]三国魔法屋
20	エンエアロ	風	強化	12	3	10	自	ー	ー	ー	通常攻撃ヒット時に、風属性の追加ダメージを与える	[店]セルビナH−9など
	スニーク	風	強化	12	3	10	自	パ	ー	ー	足音を消し、聴覚感知の敵から襲われないようにする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
	ブレイズスパイク	火	強化	8	3	10	自	ー	ー	ー	近接物理攻撃を受けると火属性ダメージで反撃する	[ク]ウィンダス:オバケの家など
21	グラビデ	風	弱体	24	1.5	60	ー	ー	ー	敵	ヘヴィ状態にして、移動速度と回避率をダウンさせる	[敵]内ホルトト遺跡:Wendigoなど
	バブリザ	火	強化	6	0.5	10	自	ー	ー	ー	自身の氷属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
	リジェネ	光	強化	15	4	12	自	パ	ー	ー	標的のHPを3秒間に5ずつ、計125回復する	[店]マウラG−9など
22	エンブリザド	氷	強化	12	3	10	自	ー	ー	ー	通常攻撃ヒット時に、氷属性の追加ダメージを与える	[店]セルビナH−9など
23	バサイレス	氷	強化	15	2.5	10	自	ー	ー	ー	自身の静寂耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
	ブリンク	風	強化	20	6	10	自	ー	ー	ー	幻影を作り出して敵の単体攻撃を2回まで回避する	[店]三国魔法屋(2位以上)
24	エンファイア	火	強化	12	3	10	自	ー	ー	ー	通常攻撃ヒット時に、火属性の追加ダメージを与える	[店]セルビナH−9など
	ブリザド	氷	精霊	30	2.5	11.5	ー	ー	ー	敵	氷属性のダメージ	[店]三国魔法屋
25	インビジ	風	強化	15	3	10	自	パ	ー	ー	姿を消し、視覚感知の敵から襲われないようにする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
	スリプル	闇	弱体	19	2.5	30	ー	ー	ー	敵	敵を眠らせる	[店]三国魔法屋(2位以上)
	バサンダ	土	強化	6	0.5	10	自	ー	ー	ー	自身の雷属性耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
26	ケアルIII	光	回復	46	2.5	6	自	パ	ア	敵	標的のHPを190前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]セルビナH−9など
27	エンウォータ	水	強化	12	3	10	自	ー	ー	ー	通常攻撃ヒット時に、水属性の追加ダメージを与える	[店]セルビナH−9など
	プロテスII	光	強化	28	1.25	5.25	自	パ	ア	ー	標的の防御力を25アップする	[店]セルビナH−9など
29	サンダー	雷	精霊	37	3	13	ー	ー	ー	敵	雷属性のダメージ	[店]三国魔法屋
31	ディアII	光	弱体	30	1.5	6	ー	ー	ー	敵	敵に光属性のスリップダメージを与え、防御力10%ダウン	[店]セルビナH−9など
32	ディスペル	闇	弱体	25	3	10	ー	ー	ー	敵	強化効果を1つ消し去る	[店]ウィンダス水の区G−7、ラバオF−7など
33	ファランクス	光	強化	21	3	10	自	ー	ー	ー	自身が受けるダメージを一定量軽減する	[BF]光る眼、地獄の尻尾、地竜大王など
34	ストンスキン	土	強化	29	7	30	自	ー	ー	ー	自身に対する一定量のダメージを無効にする	[店]三国魔法屋(1位)
35	ストーンII	土	精霊	43	3.25	14.5	ー	ー	ー	敵	土属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
36	バイオII	闇	暗黒	36	1.5	5	ー	ー	ー	敵	闇属性のスリップダメージを与え、攻撃力10%ダウン	[店]セルビナH−9など
37	シェルII	光	強化	37	1.25	5.25	自	パ	ア	ー	標的の被魔法ダメージを約14%軽減	[店]セルビナH−9など
38	レイズ	光	回復	150	15	60	自	パ	ア	ー	標的の戦闘不能状態を回復し、失った経験値の50%を回復	[店]セルビナH−9など
39	バウィルス	水	強化	25	2.5	10	自	ー	ー	ー	自身の病気耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
40	アイススパイク	氷	強化	16	3	10	自	ー	ー	ー	近接物理攻撃を受けると氷属性ダメージで反撃し、まれに麻痺させる	[敵]機船航路:Phantomなど
	ウォータII	水	精霊	51	3.5	15.75	ー	ー	ー	敵	水属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
41	リフレシュ	光	強化	40	5	18	自	パ	ー	ー	標的のMPを3秒に3ずつ、計150回復する	[BF]地獄の尻尾、噂のスライム、地竜大王など
43	バブレイク	風	強化	20	2.5	10	自	ー	ー	ー	自身の石化耐性をアップする	[店]ジュノ下層H−9
45	エアロII	風	精霊	59	3.75	17	ー	ー	ー	敵	風属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
46	スリプルII	闇	弱体	29	3	30	ー	ー	ー	敵	敵を眠らせる。スリプル、スリプガの効果中も有効	[店]ジュノ下層H−9など
	ポイズンII	水	弱体	38	1	5	ー	ー	ー	敵	毒に侵して、徐々にHPを奪う	[店]セルビナH−9など
47	プロテスIII	光	強化	46	1.5	5.5	自	パ	ア	ー	標的の防御力を40アップする	[店]ジュノ下層H−9など
48	ケアルIV	光	回復	88	2.5	8	自	パ	ア	敵	標的のHPを390前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]ジュノ下層H−9など
	ヘイスト	風	強化	40	3	20	自	パ	ア	ー	標的の攻撃間隔と再詠唱時間を15%短縮する	[店]セルビナH−9など
50	ファイアII	火	精霊	68	4.25	18.5	ー	ー	ー	敵	火属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
55	ブリザドII	氷	精霊	77	4.5	19.75	ー	ー	ー	敵	氷属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
57	シェルIII	光	強化	56	1.5	5.5	自	パ	ア	ー	標的の被魔法ダメージを約19%軽減	[店]ジュノ下層H−9
60	サンダーII	雷	精霊	86	4.75	21	ー	ー	ー	敵	雷属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
	ショックスパイク	雷	強化	24	3	10	自	ー	ー	ー	近接物理攻撃を受けると雷属性ダメージで反撃し、まれにスタンさせる	[店]セルビナH−9など
63	プロテスIV	光	強化	65	1.75	5.75	自	パ	ア	ー	標的の防御力を55アップする	[店]ウィンダス水の区G−7、ラバオF−7など
65	ストーンIII	土	精霊	92	5.25	22.5	ー	ー	ー	敵	土属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
67	ウォータIII	水	精霊	98	5.5	24	ー	ー	ー	敵	水属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
68	シェルIV	光	強化	75	1.75	5.75	自	パ	ア	ー	標的の被魔法ダメージを約22%軽減	[敵]ル・オンの庭:Sprinklerなど
69	エアロIII	風	精霊	106	5.75	25.25	ー	ー	ー	敵	風属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
71	ファイアIII	火	精霊	113	6	26.5	ー	ー	ー	敵	火属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
73	ブリザドIII	氷	精霊	120	6.25	27.75	ー	ー	ー	敵	氷属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
75	サンダーIII	雷	精霊	128	6.75	29.25	ー	ー	ー	敵	雷属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
メ	スロウII	土	弱体	45	3	20	ー	ー	ー	敵	敵の攻撃間隔を長くする	[メ]赤魔道士:スロウII
	ディアIII	光	弱体	45	2	7	ー	ー	ー	敵	光属性のスリップダメージを与え、防御力15%ダウン	[メ]赤魔道士:ディアIII
	バイオIII	闇	暗黒	54	1.5	15	ー	ー	ー	敵	闇属性のスリップダメージを与え、攻撃力15%ダウン	[メ]赤魔道士:バイオIII
	パライズII	氷	弱体	36	3	20	ー	ー	ー	敵	敵を麻痺させる	[メ]赤魔道士:パライズII
	ファランクスII	光	強化	42	3	10	ー	パ	ー	ー	標的のパーティメンバーが受けるダメージを一定量軽減する	[メ]赤魔道士:ファランクスII
	ブラインII	闇	弱体	31	3	20	ー	ー	ー	敵	暗闇で捕らえ、命中率ダウン	[メ]赤魔道士:ブラインII

ナイト

Lv	名称	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
5	ケアル	光	回復	8	2	5	自	パ	ア	敵	標的のHPを30前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]三国魔法屋
7	バニシュ	光	神聖	15	2	15	－	－	－	敵	光属性のダメージを与え、アンデッド系の物理耐性を緩和	[店]三国魔法屋(2位以上)
10	プロテス	光	強化	9	1	5	自	パ	ア	－	標的の防御力を10アップする	[店]三国魔法屋
17	ケアルII	光	回復	24	2.25	5.5	自	パ	ア	敵	標的のHPを90前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]三国魔法屋(2位以上)など
20	シェル	光	強化	18	1	5	自	パ	ア	－	標的の被魔法ダメージを約9%軽減	[店]三国魔法屋
30	ケアルIII	光	回復	46	2.5	6	自	パ	ア	敵	標的のHPを190前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]セルビナH-9など
	プロテスII	光	強化	28	1.25	5.25	自	パ	ア	－	標的の防御力を25アップする	[店]セルビナH-9など
34	バニシュII	光	神聖	57	3.75	30	－	－	－	敵	光属性のダメージを与え、アンデッド系の物理耐性を緩和	[店]セルビナH-9など
37	フラッシュ	光	神聖	25	0.5	45	－	－	－	敵	敵の命中率を短時間著しく下げる	[店]ラバオF-7など
40	シェルII	光	強化	37	1.25	5.25	自	パ	ア	－	標的の被魔法ダメージを約14%軽減	[店]セルビナH-9など
50	プロテスIII	光	強化	46	1.5	5.5	自	パ	ア	－	標的の防御力を40アップする	[店]ジュノ下層H-9など
	レイズ	光	回復	150	15	60	自	パ	ア	－	標的の戦闘不能状態を回復し、失った経験値の50%を回復	[店]セルビナH-9など
55	ケアルIV	光	回復	88	2.5	8	自	パ	ア	敵	標的のHPを390前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]ジュノ下層H-9など
	ホーリー	光	神聖	100	0.75	60	－	－	－	敵	光属性のダメージ	[店]ジュノ下層H-9など
60	シェルIII	光	強化	56	1.5	5.5	自	パ	ア	－	標的の被魔法ダメージを約19%軽減	[店]ジュノ下層H-9
61	リアクト	光	強化	24	2.5	180	自	－	－	－	魔法の力によって盾の発動率をアップし、防いだダメージの一部を反射する	[店]アルザビJ-8
70	プロテスIV	光	強化	65	1.75	5.75	自	パ	ア	－	標的の防御力を55アップする	[店]ウィンダス水の区G-7、ラバオF-7

暗黒騎士

Lv	名称	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
5	ストーン	土	精霊	9	1.5	6.5	－	－	－	敵	土属性のダメージ	[店]三国魔法屋
6	ポイズン	水	弱体	5	1	5	－	－	－	敵	毒に侵して、徐々にHPを奪う	[店]三国魔法屋(2位以上)
10	ドレイン	闇	暗黒	21	3	60	－	－	－	敵	HPを吸収する。アンデッド系には効かない	[ク]サンドリア:地下牢番人の噂など
11	ウォータ	水	精霊	13	1.75	7.75	－	－	－	敵	水属性のダメージ	[店]三国魔法屋
15	バイオ	闇	暗黒	15	1.5	5	－	－	－	敵	闇属性のスリップダメージを与え、攻撃力5%ダウン	[店]三国魔法屋(2位以上)
17	エアロ	風	精霊	18	2	9	－	－	－	敵	風属性のダメージ	[店]三国魔法屋
20	アスピル	闇	暗黒	10	3	60	－	－	－	敵	MPを吸収する。アンデッド系には効かない	[ク]ウィンダス:間違いと過ち
	バインド	氷	弱体	8	2	40	－	－	－	敵	移動できなくする。ダメージを与えると解除されることがある	[敵]南グスタベルグ:Amber Quadavなど
23	ファイア	火	精霊	24	2.25	10.25	－	－	－	敵	火属性のダメージ	[店]三国魔法屋
26	ポイゾガ	水	弱体	44	2	10	－	－	－	敵	範囲内の敵を毒で侵して、徐々にHPを奪う	[店]セルビナH-9など
29	ブリザド	氷	精霊	30	2.5	11.5	－	－	－	敵	氷属性のダメージ	[店]三国魔法屋
30	スリプル	闇	弱体	19	2.5	30	－	－	－	敵	敵を眠らせる	[店]三国魔法屋(2位以上)
31	アブゾマイン	闇	暗黒	33	2	60	－	－	－	敵	敵のMNDを吸収する	[店]バストゥーク港F-6、ノーグI-8など
32	トラクタ	闇	暗黒	26	3	10	自	パ	ア	－	戦闘不能の標的を自分の足下に引き寄せる	[敵]クフィム島:Wight(魔道士)
33	アブゾカリス	闇	暗黒	33	2	60	－	－	－	敵	敵のCHRを吸収する	[店]バストゥーク港F-6、ノーグI-8など
35	アブゾバイト	闇	暗黒	33	2	60	－	－	－	敵	敵のVITを吸収する	[敵]ダボイ:Orcish Beastriderなど
	サンダー	雷	精霊	37	3	13	－	－	－	敵	雷属性のダメージ	[店]三国魔法屋
37	アブゾアジル	闇	暗黒	33	2	60	－	－	－	敵	敵のAGIを吸収する	[敵]ダボイ:Orcish Beastriderなど
	スタン	雷	暗黒	25	0.5	45	－	－	－	敵	スタン状態にして、短時間行動できないようにする	[店]ラバオF-7など
39	アブゾイン	闇	暗黒	33	2	60	－	－	－	敵	敵のINTを吸収する	[敵]ダボイ:Orcish Beastriderなど
40	バイオII	闇	暗黒	36	1.5	5	－	－	－	敵	闇属性のスリップダメージを与え、攻撃力10%ダウン	[店]セルビナH-9など
41	アブゾデック	闇	暗黒	33	2	60	－	－	－	敵	敵のDEXを吸収する	[敵]ズヴァール城外郭:Duke Haborymなど
42	ストーンII	土	精霊	43	3.25	14.5	－	－	－	敵	土属性のダメージ	[店]セルビナH-9など
43	アブゾースト	闇	暗黒	33	2	60	－	－	－	敵	敵のSTRを吸収する	[BF]光る眼、地獄の尻尾、地竜大王など
45	アブゾタック	闇	暗黒	33	2	60	－	－	－	敵	敵のTPを吸収する	[店]アトルガン白門G-7
46	ポイズンII	水	弱体	38	1	5	－	－	－	敵	毒に侵して、徐々にHPを奪う	[店]セルビナH-9など
48	ウォータII	水	精霊	51	3.5	15.75	－	－	－	敵	水属性のダメージ	[店]セルビナH-9など
54	エアロII	風	精霊	59	3.75	17	－	－	－	敵	風属性のダメージ	[店]セルビナH-9など
56	スリプルII	闇	弱体	29	3	30	－	－	－	敵	敵を眠らせる。スリプル、スリプガの効果中も有効	[店]ジュノ下層H-9など
60	ファイアII	火	精霊	68	4.25	18.5	－	－	－	敵	火属性のダメージ	[店]セルビナH-9など
61	アブゾアキュル	闇	暗黒	33	2	60	－	－	－	敵	敵の命中を吸収する	[店]アトルガン白門G-7
62	ドレインII	闇	暗黒	37	3	180	－	－	－	敵	HPを吸収し、場合によってHPmaxアップ。アンデッド系には効かない	[店]アトルガン白門G-7
66	ブリザドII	氷	精霊	77	4.5	19.75	－	－	－	敵	氷属性のダメージ	[店]セルビナH-9など
71	ドレッドスパイク	闇	暗黒	78	3	180	自	－	－	－	近接物理攻撃を受けると、敵のHPを吸収する。アンデッド系には効かない	[店]アトルガン白門G-7
72	サンダーII	雷	精霊	86	4.75	21	－	－	－	敵	雷属性のダメージ	[店]セルビナH-9など

吟遊詩人

Lv	名称	属性	スキル	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
1	重装騎兵のミンネ	土	歌唱	8	24	自	－	－	－	範囲内のパーティメンバーの防御力をアップ	[店]南サンドリアI-11
3	猛者のメヌエット	火	歌唱	8	24	自	－	－	－	範囲内のパーティメンバーの攻撃力をアップ	[店]バストゥーク商業区K-10
5	戦士達のピーアン	光	歌唱	8	24	自	－	－	－	範囲内のパーティメンバーのHPを徐々に回復	[店]バストゥーク商業区K-10

Lv	名称	属性	スキル	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
7	魔物のレクイエム	光	歌唱	2	24	−	−	−	敵	音波ダメージ	[店]バストゥーク商業区K−10
9	薬草のパストラル	雷	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの毒耐性をアップ	[店]ウィンダス森の区I−8
10	光のスレノディ	闇	歌唱	2	24	−	−	−	敵	光属性耐性ダウン	[店]南サンドリアF−8
11	剣闘士のマドリガル	雷	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの近接攻撃の命中率をアップ	[店]北サンドリアF−8
12	闇のスレノディ	光	歌唱	2	24	−	−	−	敵	闇属性耐性ダウン	[店]バストゥーク商業区E−11
13	闘羊士のマンボ	風	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの回避率をアップ	[店]セルビナG−10
14	土のスレノディ	風	歌唱	2	24	−	−	−	敵	土属性耐性ダウン	[店]ウィンダス水の区H−9
15	戦士達のピーアンII	光	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーのHPを徐々に回復	[店]バストゥーク商業区K−10、カザムI−8
16	魔物のララバイ	光	歌唱	2	24	−	−	−	敵	睡眠状態にする	[敵]ギデアス：Yagudo Piper
	水のスレノディ	雷	歌唱	2	24	−	−	−	敵	水属性耐性ダウン	[店]ジュノ上層G−6
17	魔物のレクイエムII	光	歌唱	2	24	−	−	−	敵	音波ダメージ	[店]バストゥーク商業区K−10
18	風のスレノディ	氷	歌唱	2	24	−	−	−	敵	風属性耐性ダウン	[店]ジュノ上層G−6
19	小話のオペレッタ	氷	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの静寂耐性をアップ	[店]バレリアーノ一座
20	炎のスレノディ	水	歌唱	2	24	−	−	−	敵	火属性耐性ダウン	[店]ウィンダス水の区H−9
21	重装騎兵のミンネII	土	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの防御力をアップ	[店]南サンドリアI−11
22	氷のスレノディ	火	歌唱	2	24	−	−	−	敵	氷属性耐性ダウン	[店]バストゥーク商業区E−11
	魅了のエチュード	光	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のCHRアップ	[店]ウィンダス森の区H−13、ジュノ港H−8
23	猛者のメヌエットII	火	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの攻撃力をアップ	[店]バストゥーク商業区K−10
24	雷のスレノディ	土	歌唱	2	24	−	−	−	敵	雷属性耐性ダウン	[店]南サンドリアF−8
	精神のエチュード	水	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のMNDアップ	[店]ウィンダス森の区H−13、ジュノ港H−8
25	魔道士のバラード	光	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーのMPを徐々に回復	[ク]サンドリア：パーティの心得〜中級編
26	知恵のエチュード	氷	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のINTアップ	[店]ウィンダス森の区H−13、ジュノ港H−8
27	魔物達のララバイ	光	歌唱	2	24	−	−	−	敵	範囲内の敵を睡眠状態にする	[敵]オズトロヤ城：Yagudo Drummerなど
28	機敏のエチュード	風	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のAGIアップ	[店]ウィンダス森の区H−13、ジュノ港H−8
29	無敵の進撃マーチ	雷	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの攻撃間隔と再詠唱時間を短縮	[店]バレリアーノ一座
30	元気のエチュード	土	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のVITアップ	[店]ウィンダス森の区H−13、ジュノ港H−8
31	狩人のプレリュード	雷	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的の遠隔攻撃の命中率をアップ	[店]ウィンダス森の区H−13
32	器用のエチュード	雷	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のDEXアップ	[店]ウィンダス森の区H−13、ジュノ港H−8
33	鶏のオーバード	光	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの睡眠耐性をアップ	[店]バレリアーノ一座
	魔法のフィナーレ	光	歌唱	2	24	−	−	−	敵	強化効果を1つ消し去る	[敵]オズトロヤ城：Yagudo Drummerなど
34	剛力のエチュード	火	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のSTRアップ	[店]ウィンダス森の区H−13、ジュノ港H−8
35	戦士達のピーアンIII	光	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーのHPを徐々に回復	[店]バストゥーク商業区K−10、カザムI−8
36	耐光カロル第一楽章	闇	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの光属性耐性アップ	[店]ジュノ下層I−8
37	魔物のレクイエムIII	光	歌唱	2	24	−	−	−	敵	音波ダメージ	[店]バストゥーク商業区K−10
	ラプトルのマズルカ	風	歌唱	4	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの移動速度をアップ	[店]アトルガン白門H−11
38	耐震カロル第一楽章	風	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの土属性耐性アップ	[店]ジュノ下層I−8
39	戦場のエレジー	土	歌唱	2	24	−	−	−	敵	攻撃間隔を長くする	[店]南サンドリアK−7
40	耐波カロル第一楽章	雷	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの水属性耐性アップ	[店]ジュノ下層I−8
41	重装騎兵のミンネIII	土	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの防御力をアップ	[店]南サンドリアI−11
42	耐風カロル第一楽章	氷	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの風属性耐性アップ	[店]ジュノ下層I−8
43	猛者のメヌエットIII	火	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの攻撃力をアップ	[店]バストゥーク商業区K−10
44	耐火カロル第一楽章	水	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの火属性耐性アップ	[店]ジュノ下層I−8
45	戦士達のピーアンIV	光	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーのHPを徐々に回復	[店]バストゥーク商業区K−10
46	耐寒カロル第一楽章	火	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの氷属性耐性アップ	[店]ジュノ下層I−8
47	魔物のレクイエムIV	光	歌唱	2	24	−	−	−	敵	音波ダメージ	[店]バストゥーク商業区K−10
48	耐電カロル第一楽章	土	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの雷属性耐性アップ	[店]ジュノ下層I−8
49	ゴブリンのガボット	火	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーのバインド耐性をアップ	[店]ジュノ下層H−9
50	耐闇カロル第一楽章	光	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの闇属性耐性アップ	[店]ジュノ下層I−8
51	剣豪のマドリガル	雷	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの近接攻撃の命中率をアップ	[敵]オズトロヤ城：Yagudo Lutenistなど
53	闘龍士のマンボ	風	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの回避率をアップ	[敵]オズトロヤ城：Yagudo Lutenistなど
54	黄金のカプリチオ	風	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの石化耐性をアップ	[敵]オズトロヤ城：Yagudo Chanterなど
55	魔道士のバラードII	光	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーのMPを徐々に回復	[宝]ズヴァール城外郭のTreasure Coffer
56	光明のファンタジア	光	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの暗闇耐性をアップ	[敵]オズトロヤ城：Yagudo Conductorなど
57	魔物のレクイエムV	光	歌唱	2	24	−	−	−	敵	音波ダメージ	[敵]オズトロヤ城：Yagudo Chanterなど
59	修羅のエレジー	土	歌唱	2	24	−	−	−	敵	攻撃間隔を長くする	[敵]オズトロヤ城：Yagudo Chanterなど
60	栄光の凱旋マーチ	雷	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの攻撃間隔と再詠唱時間を短縮	[敵]オズトロヤ城：Yagudo Conductorなど
61	重装騎兵のミンネIV	土	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの防御力をアップ	[敵]オズトロヤ城：Yagudo Conductorなど
62	魅惑のエチュード	光	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のCHRアップ	[店]バストゥーク商業区K−10
63	猛者のメヌエットIV	火	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの攻撃力をアップ	[敵]海蛇の岩窟：Coastal Sahaginなど
64	理力のエチュード	水	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のMNDアップ	[店]バストゥーク商業区K−10(2位以上)
65	戦士達のピーアンV	光	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーのHPを徐々に回復	[ク]ENM：風と共に、巨人の貝塚
66	英知のエチュード	氷	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のINTアップ	[店]バストゥーク商業区K−10(2位以上)
67	魔物のレクイエムVI	光	歌唱	2	24	−	−	−	敵	音波ダメージ	[敵]海蛇の岩窟：Coastal Sahaginなど
68	俊敏のエチュード	風	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のAGIアップ	[店]バストゥーク商業区K−10(2位以上)
69	腹話のオペレッタ	氷	歌唱	8	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーの静寂耐性をアップ	[店]バレリアーノ一座
70	活力のエチュード	土	歌唱	4	24	自	パ	−	−	標的のVITアップ	[店]バストゥーク商業区K−10(2位以上)
71	女神のヒムヌス	光	歌唱	4	24	自	−	−	−	範囲内のパーティメンバーにリレイズの効果	[店]バレリアーノ一座など

吟遊詩人のつづき

Lv	名称	属性	スキル	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
71	弓師のプレリュード	雷	歌唱	4	24	自	パ	―	―	標的の遠隔攻撃の命中率をアップ	[敵]ダボイ:Orcish Farkillerなど
72	妙技のエチュード	雷	歌唱	4	24	自	パ	―	―	標的のDEXアップ	[店]バストゥーク商業区K−10(2位以上)
73	チョコボのマズルカ	風	歌唱	4	60	自	―	―	―	範囲内のパーティメンバーの移動速度をアップ	[店]ラバオG−6など
	破邪のロンド	光	歌唱	8	24	自	―	―	―	範囲内のパーティメンバーの呪い耐性をアップ	[敵]海蛇の岩窟:Coastal Sahaginなど
74	怪力のエチュード	火	歌唱	4	24	自	パ	―	―	標的のSTRアップ	[店]バストゥーク商業区K−10(2位以上)
75	乙女のヴィルレー	光	歌唱	4	60	―	―	―	敵	魅了する	[敵]海蛇の岩窟:Coastal Sahaginなど
メ	冒険者のダージュ	光	歌唱	4	24	自	パ	―	―	標的の敵対心をダウン	[メ]吟遊詩人:冒険者のダージュ
	魔物のシルベント	光	歌唱	4	24	自	パ	―	―	標的の敵対心を下がりにくくする	[メ]吟遊詩人:魔物のシルベント

忍者

Lv	名称	属性	スキル	触媒	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
9	遁甲の術:壱	風	忍術	忍足袋	4	30	自	―	―	―	姿を消し、視覚感知の敵から襲われないようにする	[ク]ノーグ:占拠された倉庫
12	空蝉の術:壱	風	忍術	紙兵	4	30	自	―	―	―	自身の幻影を3体作り出し、単体攻撃を回避する機会を得る	[ク]ノーグ:サハギンの宝物庫
15	火遁の術:壱	火	忍術	打竹	4	30	―	―	―	敵	火属性のダメージを与え、水属性耐性をダウン	[店]バストゥーク港F−6、ジュノ下層J−8など
	水遁の術:壱	水	忍術	水鉄砲	4	30	―	―	―	敵	水属性のダメージを与え、雷属性耐性をダウン	[店]バストゥーク港F−6、ジュノ下層J−8など
	土遁の術:壱	土	忍術	撒菱	4	30	―	―	―	敵	土属性のダメージを与え、風属性耐性をダウン	[店]バストゥーク港F−6、ジュノ下層J−8など
	氷遁の術:壱	氷	忍術	氷柱	4	30	―	―	―	敵	氷属性のダメージを与え、火属性耐性をダウン	[店]ノーグI−8
	風遁の術:壱	風	忍術	蝙蝠扇	4	30	―	―	―	敵	風属性のダメージを与え、氷属性耐性をダウン	[店]バストゥーク港F−6、ジュノ下層J−8など
	雷遁の術:壱	雷	忍術	避雷針	4	30	―	―	―	敵	雷属性のダメージを与え、土属性耐性をダウン	[店]ノーグI−8
19	暗闇の術:壱	闇	忍術	催涙卵	4	30	―	―	―	敵	暗闇状態にする	[ク]ノーグ:輝けるサブリガ
23	捕縛の術:壱	土	忍術	鉤縄	4	30	―	―	―	敵	攻撃間隔を長くする	[ク]ノーグ:大自然の極上酒
25	物見の術:壱	風	忍術	三尺手拭	4	30	自	―	―	―	音を消し敵に発見されにくくする	[店]カザムI−8
27	毒盛の術:壱	水	忍術	蟲毒	4	30	―	―	―	敵	毒状態にする	[ク]ノーグ:輝けるレギンス
30	呪縛の術:壱	氷	忍術	呪札	4	30	―	―	―	敵	麻痺させる	[ク]ノーグ:濡れた巻物の秘密
34	遁甲の術:弐	風	忍術	忍足袋	1.5	45	自	―	―	―	姿を消し、視覚感知の敵から襲われないようにする	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Assassinなど
37	空蝉の術:弐	風	忍術	紙兵	1.5	45	自	―	―	―	自身の幻影を4体作り出し、単体攻撃を回避する機会を得る	[BF]飛行小隊、断食芋虫、天鳴地響、光る眼など
40	火遁の術:弐	火	忍術	打竹	1.5	45	―	―	―	敵	火属性のダメージを与え、水属性耐性をダウン	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Conquistadorなど
	水遁の術:弐	水	忍術	水鉄砲	1.5	45	―	―	―	敵	水属性のダメージを与え、雷属性耐性をダウン	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Conquistadorなど
	土遁の術:弐	土	忍術	撒菱	1.5	45	―	―	―	敵	土属性のダメージを与え、風属性耐性をダウン	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Conquistadorなど
	氷遁の術:弐	氷	忍術	氷柱	1.5	45	―	―	―	敵	氷属性のダメージを与え、火属性耐性をダウン	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Conquistadorなど
	風遁の術:弐	風	忍術	蝙蝠扇	1.5	45	―	―	―	敵	風属性のダメージを与え、氷属性耐性をダウン	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Conquistadorなど
	雷遁の術:弐	雷	忍術	避雷針	1.5	45	―	―	―	敵	雷属性のダメージを与え、土属性耐性をダウン	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Conquistadorなど
44	暗闇の術:弐	闇	忍術	催涙卵	1.5	45	―	―	―	敵	暗闇状態にする	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Assassinなど
48	捕縛の術:弐	土	忍術	鉤縄	1.5	45	―	―	―	敵	攻撃間隔を長くする	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Assassinなど
メ	火遁の術:参	火	忍術	打竹	2.75	60	―	―	―	敵	火属性のダメージを与え、水属性耐性をダウン	[メ]忍者:火遁の術:参
	水遁の術:参	水	忍術	水鉄砲	2.75	60	―	―	―	敵	水属性のダメージを与え、雷属性耐性をダウン	[メ]忍者:水遁の術:参
	土遁の術:参	土	忍術	撒菱	2.75	60	―	―	―	敵	土属性のダメージを与え、風属性耐性をダウン	[メ]忍者:土遁の術:参
	氷遁の術:参	氷	忍術	氷柱	2.75	60	―	―	―	敵	氷属性のダメージを与え、火属性耐性をダウン	[メ]忍者:氷遁の術:参
	風遁の術:参	風	忍術	蝙蝠扇	2.75	60	―	―	―	敵	風属性のダメージを与え、氷属性耐性をダウン	[メ]忍者:風遁の術:参
	雷遁の術:参	雷	忍術	避雷針	2.75	60	―	―	―	敵	雷属性のダメージを与え、土属性耐性をダウン	[メ]忍者:雷遁の術:参

召喚士

Lv	名称	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
1	火精霊召喚	火	召喚	10	1	10	自	―	―	―	火の精霊を召喚する	[BF]光る眼、地獄の尻尾、噂のスライムなど
	氷精霊召喚	氷	召喚	10	1	10	自	―	―	―	氷の精霊を召喚する	[敵]ズヴァール城外郭:Abyssal Demonなど
	風精霊召喚	風	召喚	10	1	10	自	―	―	―	風の精霊を召喚する	[敵]メリファト山地:Yagudo Oracleなど
	土精霊召喚	土	召喚	10	1	10	自	―	―	―	土の精霊を召喚する	[店]ノーグH−9
	雷精霊召喚	雷	召喚	10	1	10	自	―	―	―	雷の精霊を召喚する	[BF]闇夜の舞姫、恐怖の狙撃手
	水精霊召喚	水	召喚	10	1	10	自	―	―	―	水の精霊を召喚する	[敵]ウガレピ寺院:Tomberry Harrierなど
	光精霊召喚	光	召喚	10	1	10	自	―	―	―	光の精霊を召喚する	[BF]戦う羊、刻一刻など
	闇精霊召喚	闇	召喚	10	1	10	自	―	―	―	闇の精霊を召喚する	[敵]ウルガラン山脈:Kindred Summonerなど
	イフリート召喚	火	召喚	7	5	30	自	―	―	―	イフリートを召喚する	[ク]カザム:火の試練、火の試練・改
	シヴァ召喚	氷	召喚	7	5	30	自	―	―	―	シヴァを召喚する	[ク]北サンドリア:氷の試練、氷の試練・改
	ガルーダ召喚	風	召喚	7	5	30	自	―	―	―	ガルーダを召喚する	[ク]ラバオ:風の試練、風の試練・改
	タイタン召喚	土	召喚	7	5	30	自	―	―	―	タイタンを召喚する	[ク]バストゥーク港:土の試練、土の試練・改
	ラムウ召喚	雷	召喚	7	5	30	自	―	―	―	ラムウを召喚する	[ク]マウラ:雷の試練、雷の試練・改
	リヴァイアサン召喚	水	召喚	7	5	30	自	―	―	―	リヴァイアサンを召喚する	[ク]ノーグ:水の試練、水の試練・改
	カーバンクル召喚	光	召喚	5	5	30	自	―	―	―	カーバンクルを召喚する	[ク]ウィンダス石の区:7色の光を!
	フェンリル召喚	闇	召喚	15	5	30	自	―	―	―	フェンリルを召喚する	[ク]ウィンダス水の区:月の導き
	ディアボロス召喚	闇	召喚	15	5	30	自	―	―	―	ディアボロスを召喚する	[ク]ウィンダス水の区:笑み曲ぐ夢魔と

青魔道士

Lv	名称	属性	MP	詠唱	再詠唱	BP	対象				効果	ブルーチェーン	ステータス増減	使用する種族
1	花粉	光	8	2	5	1	自	―	―	―	自身のHPを回復(最大回復量36、回復量はMND依存)	―	CHR+1 HP+5	蜂族
	土竜巻	土	10	1.5	9.75	2	―	―	―	敵	自身の周囲の敵に土属性のダメージ。追加効果:命中率ダウン	―	VIT+1	ワーム族
	フットキック	斬	5	0.5	6.5	2	―	―	―	敵	TP:クリティカルヒット確率修正	炸裂	AGI+1	ウサギ族
4	スプラウトスマック	打	6	0.5	7.25	2	―	―	―	敵	追加効果:スロウ。TP:追加効果継続時間修正	振動	MND+1	樹人(若木)族
	種まき	突	9	0.5	7.25	3	―	―	―	敵	追加効果:VITダウン。TP:追加効果継続時間修正	貫通	CHR+1 HP+10	マンドラゴラ族
	パワーアタック	打	5	0.5	7.25	1	―	―	―	敵	TP:クリティカルヒット確率修正	振動	MND+1	甲虫族
8	コクーン	土	10	1.75	60	1	自	―	―	―	自身の防御力をアップする(防御+50%、効果時間1分30秒)	―	VIT+3	クロウラー族
	マヨイタケ	突	20	2	15	2	―	―	―	敵	追加効果:毒。TP:追加効果継続時間修正	収縮	HP−5 MP+5	キノコ族
	メタルボディ	土	19	7	60	1	自	―	―	―	自身の一定量のダメージを無効にする	―	―	クラブ族
12	バトルダンス	斬	12	1	10	3	―	―	―	敵	範囲攻撃。追加効果:DEXダウン。TP:追加効果継続時間修正	衝撃	DEX+2	オーク族
	羽根吹雪	突	12	0.5	10	3	―	―	―	敵	追加効果:毒。TP:追加効果発動確率修正	貫通	CHR+2 HP+5	ヤグード族
	ヘッドバット	打	12	0.5	10	3	―	―	―	敵	追加効果:スタン。TP:ダメージ修正	衝撃	DEX+2	クゥダフ族
16	いやしの風	風	55	4.5	15	4	自	―	―	―	範囲内のパーティメンバーのHPを回復 (回復量はMNDと回復魔法スキルが影響)	―	CHR+2 HP+10	ダルメル族
	シープソング	光	22	3	60	2	―	―	―	敵	自身の周囲の敵を眠らせる(効果時間1分。スリプルIIで上書き可)	―	CHR+1 HP+5	大羊族
	ヘルダイブ	打	16	0.5	11.25	2	―	―	―	敵	TP:ダメージ修正	貫通	CHR+1 HP+5	死鳥族
18	カースドスフィア	水	36	3	19.5	2	―	―	―	敵	範囲内の敵に水属性ダメージ	―	MND+1	フライ族
	炸裂弾	火	36	2.25	15	2	―	―	―	敵	範囲内の敵に火属性ダメージ。追加効果:バインド	―	STR+1	オークの戦闘機械
	メッタ打ち	格	16	0.5	11.75	2	―	―	―	敵	3回攻撃。TP:命中率修正	溶解	STR+1	カーディアン族
20	吸血	闇	10	4	90	2	―	―	―	敵	HPを吸収する。アンデッド系には効かない	―	HP−5 MP+5	コウモリ族(1匹)
	クローサイクロン	斬	24	1	19.75	2	―	―	―	敵	範囲攻撃。2回攻撃。TP:ダメージ修正	切断	VIT+1	剣虎族
22	ポイズンブレス	水	22	3	19.5	1	―	―	―	敵	対象に向かって扇範囲の敵に水属性ダメージ。 追加効果:毒(3秒に4ずつ減少)	―	MND+1	屍犬族
24	サペリフィック	闇	38	3	90	4	―	―	―	敵	自身の周囲の敵を眠らせる (効果時間1分30秒。スリプルIIで上書き可)	―	HP−5 MP+5	フライトラップ族
26	S.ドライバー	突	21	0.5	14	3	―	―	―	敵	TP:クリティカルヒット確率修正	切断 貫通	VIT+1 CHR+1 HP+10	ブギル族
28	爆弾投げ	火	42	3.75	24.5	3	―	―	―	敵	敵の中心に火属性ダメージ	―	STR+2	ゴブリン族
30	グランドスラム	格	24	1	14.25	2	―	―	―	敵	範囲攻撃。TP:ダメージ修正	硬化	INT+1	巨人族
	ワイルドカロット	光	37	2.5	6	3	自	パ	―	―	パーティメンバーのHPを回復		HP+5	ウサギ族 ※1
32	カオティックアイ	風	13	3	10	2	―	―	―	敵	敵を静寂に捕らえる	―	AGI+1	クァール族
	サウンドブラスト	火	25	4	30	1	―	―	―	敵	自身の周囲の敵のINTをダウンさせる	―	―	コカトリス族
34	怒りの一撃	斬	28	0.5	13	3	―	―	―	敵	TP:ダメージ修正	炸裂	AGI+3	イビルウェポン族
	デスレイ	闇	49	4.5	29.25	2	―	―	―	敵	闇属性のダメージ	―	HP−5 MP+5	ヘクトアイズ族
36	消化	闇	20	4	90	2	―	―	―	敵	敵のHPを吸収する(アンデッド系には無効)	―	HP−5 MP+5	スライム族
	まつぼっくり爆弾	突	48	2.5	26.5	2	―	―	―	敵	追加効果:睡眠。TP:追加効果継続時間修正	溶解	STR+1	樹人族
38	アッパーカット	格	31	0.5	17.75	3	―	―	―	敵	TP:ダメージ修正	溶解 衝撃	STR+2 DEX+1	グゥーブー族
	ジェットストリーム	打	47	0.5	23	4	―	―	―	敵	3回攻撃。TP:命中率修正	衝撃	DEX+2	コウモリ族(3匹)
	ブランクゲイズ	光	25	3	10	2	―	―	―	敵	強化効果を1つ消し去る	―	―	オポオポ族
40	神秘の光	風	73	3.75	24.5	4	―	―	―	敵	自身の周囲の敵に風属性ダメージ。追加効果:ヘヴィ	―	AGI+3	マジックポット族
	テラータッチ	格	62	3.25	21	3	―	―	―	敵	追加効果:攻撃力ダウン。TP:命中率修正	収縮 振動	HP−5 MP+10	ゴースト族
42	MP吸収キッス	闇	20	4	90	4	―	―	―	敵	MPを吸収する。アンデッド系には効かない	―	MP+5	リーチ族
	ベノムシェル	水	86	3	45	3	―	―	―	敵	自身の周囲の敵は毒で徐々にHPを失う (3秒に6ずつ減少、効果時間90秒)	―	MND+2	ウラグナイト族
44	B.シュトラール	雷	70	4.5	29.25	4	―	―	―	敵	雷属性ダメージ。追加効果:スタン	―	DEX+3	ドール族
	M.バイト	斬	38	0.5	19.25	2	―	―	―	敵	TP:ダメージ修正	硬化	INT+1	アントリオン族
	スティンキングガス	風	37	4	60	2	―	―	―	敵	自身の周囲の敵に風属性のスリップダメージを与え、VITダウン	―	AGI+1	ドゥーム族
46	アーフルアイ	水	32	2.5	60	2	―	―	―	敵	対象に向かって扇範囲の敵に水属性のスリップダメージを 与え、STRダウン	―	MND+1	ブガード族
	ガイストウォール	闇	35	3	30	3	―	―	―	敵	自身の周囲の敵の魔法効果を1つ消し去る	―	HP−5 MP+10	エフト族
	磁鉄粉	土	86	4.5	29.25	3	―	―	―	敵	対象に向かって扇範囲の敵に土属性ダメージ。追加効果:ヘヴィ	―	VIT+2	アンティカ族
48	ジェタチュラ	闇	37	0.5	120	4	―	―	―	敵	対象に向かって扇範囲の敵を恐怖に陥れ、身動きできない状態にする	―	MP+15	ヒッポグリフ族
	シックルスラッシュ	格	41	0.5	20.25	4	―	―	―	敵	TP:クリティカルヒット確率修正	収縮	HP−5 MP+15	スパイダー族
	ブラッドセイバー	闇	25	4	90	2	―	―	―	敵	自身の周囲の敵のHPを吸収する。アンデッド系には効かない	―	HP−5 MP+5	スケルトン族
	リフュエリング	風	29	1.5	30	4	自	―	―	―	自身の攻撃間隔を短くする(効果時間5分)	―	AGI+2	ボム族(クラスター)
50	アイスブレイク	氷	142	5.25	33.75	3	―	―	―	敵	自身の周囲の敵に氷属性ダメージ。追加効果:バインド	―	INT+1	ゴーレム族
	自爆	火	100	3.25	21	3	―	―	―	敵	自らのHPを削り自身の周囲の敵にダメージを与える。 自爆後は衰弱状態になる	―	STR+2	ボム族
	フライトフルロア	風	32	2	20	3	―	―	―	敵	自身の周囲の敵の防御力をダウンさせる (防御力10%ダウン、効果時間3分)	―	AGI+2	タウルス族
52	F.ホールド	土	38	2	20	3	―	―	―	敵	対象に向かって扇範囲の敵の攻撃間隔を長くする(効果時間2分)	―	VIT+1	ダイアマイト族
	コールドウェーブ	氷	37	4	60	1	―	―	―	敵	自身の周囲の敵に氷属性のスリップダメージを与え、AGIダウン	―	INT−1	スノール族
54	R.ブレス	光	116	5.25	33.75	4	―	―	―	敵	対象に向かって扇範囲の敵に光属性ダメージ。追加効果:静寂、スロウ	―	CHR+1 HP+5	ワイバーン族
	ヘカトンウェーブ	風	116	5.25	33.75	3	―	―	―	敵	対象に向かって扇範囲の敵に風属性ダメージ。追加効果:暗闇	―	AGI+1	デーモン族
56	フェザーバリア	風	29	2	120	2	自	―	―	―	自身の回避率をアップする(効果時間30秒)	―	―	ロック族
58	F.ヒッププレス	風	125	5.75	34.5	3	―	―	―	敵	自身の周囲の敵に風属性のダメージ	―	AGI+1	ゴブリン族(バグベア)

※1 ウルガラン山脈とビビキー湾にいるもののみ使用

青魔道士のつづき

Lv	名称	属性	MP	詠唱	再詠唱	BP	対象				効果	ブルーチェーン	ステータス増減	使用する種族
58	贖罪の光	光	53	3	60	5	–	–	–	敵	敵のTPを減らす。追加効果:暗闇、バインド	–	CHR+1 HP+15	トンベリ族
	マジックフルーツ	光	72	2.5	6	3	自	パ	–	–	標的のHPを回復(回復量はMNDと回復魔法スキルに依存)	–	CHR+1 HP+5	オポオポ族
60	次元殺	格	48	0.5	23.75	5	–	–	–	敵	TP:ダメージ修正	貫通 衝撃	DEX+1 CHR+1 HP+5	シャドウ族
	スパイラルスピン	斬	39	2.5	45	3	–	–	–	敵	追加効果:命中率ダウン。TP:追加効果発動確率修正	貫通	STR+1 HP+5	レディバグ族
	デスシザース	斬	51	0.5	24.5	5	–	–	–	敵	TP:ダメージ修正	収縮 振動	MND+2 CHR+2 HP+5	サソリ族
61	アイズオンミー	闇	112	4.5	29.25	4	–	–	–	敵	闇属性のダメージ	–	HP-5 MP+15	アーリマン族
	臭い息	土	212	8.75	120	5	–	–	–	敵	対象に向かって扇範囲の敵に臭い息を吐きかけ、土属性ダメージとさまざまな状態異常にする	–	INT+2 MND+2	モルボル族
	シードスプレー	斬	61	2.5	36	2	–	–	–	敵	3回攻撃。追加効果:防御力ダウン。TP:追加効果発動確率修正	硬化 炸裂	VIT+1	ラフレシア族
	メイルシュトロム	水	162	6	39	5	–	–	–	敵	自身の周囲の敵に水属性のダメージ。追加効果:STRダウン	–	MND+2	頭足族
62	針千本	光	350	12	120	5	–	–	–	敵	自身の周囲に無数の針を飛ばす	–	VIT+3 AGI+3	サボテンダー族
	ボディプレス	打	74	1	27.75	4	–	–	–	敵	範囲攻撃。TP:ダメージ修正	衝撃 炸裂	VIT+1 MP+5	ドラゴン族
	メメントモーリ	氷	46	3.5	120	4	自	–	–	–	自身の魔法攻撃力をアップする(効果時間30秒)	–	INT+1	コース族
63	F.リップ	格	61	0.5	28.5	3	–	–	–	敵	3回攻撃。TP:ダメージ修正	硬化	INT+1	インプ族 ※1
	スパイナルクリーブ	斬	61	0.5	28.5	4	–	–	–	敵	TP:命中率修正	切断 炸裂	VIT+2 INT+1 MND+1	クトゥルブ族 ※2
	ハイドロショット	格	55	0.5	26	3	–	–	–	敵	追加効果:敵対心ダウン。TP:追加効果発動確率修正	振動	MND+2	サハギン族
	フライパン	打	65	1	26	3	–	–	–	敵	範囲攻撃。追加効果:スタン。TP:命中率修正	衝撃	DEX+2	ゴブリン族(モブリン) ※3
64	吸印	風	72	10	120	4	–	–	–	敵	敵にかかっている良い効果を1つ吸収する	–	AGI+2	マーリド族
	フェザーティックル	風	48	4	90	3	–	–	–	敵	敵のTPを減らす	–	AGI+1	コリブリ族
	ヤーン	光	55	3	60	3	–	–	–	敵	自身の周囲の敵を眠らせる	–	CHR+1 HP+5	アプカル族
65	ゼファーマント	風	31	7	60	2	自	–	–	–	自身の幻影を出して単体攻撃を回避する機会を得る(分身4枚、効果時間5分)	–	AGI+2	プーク族
	超低周波	氷	42	3	30	4	–	–	–	敵	対象に向かって扇範囲の敵の回避率をダウンさせる(効果時間1分)	–	INT+1	トカゲ族
66	コローシブウーズ	水	55	3.5	30	4	–	–	–	敵	対象に水属性ダメージ。追加効果:攻撃力ダウン、防御力ダウン	–	HP-10 MP+10	スラッグ族
	サンドスプレー	闇	43	3	90	2	–	–	–	敵	対象に向かって扇範囲の敵を暗闇で捕らえ、命中率ダウン(効果時間2分)	–	VIT+1	キキルン族
	フロストブレス	氷	136	6.5	42.75	3	–	–	–	敵	対象に向かって扇範囲の敵に氷属性ダメージ。追加効果:麻痺	–	INT-2	ラプトル族 ※4
67	金剛身	土	99	7	90	3	自	–	–	–	範囲内のパーティメンバーにストンスキンの効果(効果時間5分)	–	VIT+1	トロール族 ※5
	吶喊	闇	48	3.5	60	5	–	–	–	敵	自身の周囲の敵に防御力ダウンと魔法防御力ダウンの効果	–	HP-5 MP+5	トロール族 ※6
68	ファイアースピット	火	121	6.5	42.75	5	–	–	–	敵	火属性のダメージ	–	STR+3	マムージャ族 ※7
	ワームアップ	土	59	7	120	4	自	–	–	–	自身の命中率と回避率をアップする(効果時間3分)	–	VIT+1	マムージャ族 ※8
69	H.バラージ	格	61	0.5	28.5	5	–	–	–	敵	5回攻撃。TP:ダメージ修正	炸裂	DEX+2 AGI+1	ラミア族 ※9
	テールスラップ	格	77	1	28.5	4	–	–	–	敵	範囲攻撃。追加効果:スタン。TP:ダメージ修正	振動 硬化	MND+2	メロー族
	リガージテーション	水	69	3	24.5	1	–	–	–	敵	対象に水ダメージ。追加効果:バインド	–	INT+1 MND+1 MP+3	ベイスト族
70	アシュラクロー	格	81	2	60	2	–	–	–	敵	6回攻撃。TP:命中率修正	溶解 衝撃	AGI+3	ノール族
	キャノンボール	格	66	0.5	28.5	3	–	–	–	敵	TP:ダメージ修正	核熱	STR+1 DEX+1	ワモーラ族(幼虫) ※10
	ねたみ種	水	48	7	120	3	自	–	–	–	自身の魔法攻撃力と魔法防御力をアップする(効果時間1分30秒)	–	HP-5 MP+5	フラン族
71	火炎の息	火	169	7.5	49	4	–	–	–	敵	対象に向かって扇範囲の敵に火属性のブレスダメージ	–	STR+3	マンティコア族
	ロウイン	火	66	7	120	2	–	–	–	敵	自身の周囲の敵を強力な病気にし回復できなくする	–	HP-5	バッファロー族
72	セイリーンコート	光	66	3	60	3	自	–	–	–	自身の魔法防御力をアップする(効果時間1分)	–	VIT+2 AGI+2 MP+10	ゾミト族
	ディセバーメント	突	74	0.5	32.75	5	–	–	–	敵	5回攻撃。TP:命中率修正。追加効果:毒(3秒に18ずつ減少、効果時間3分)	湾曲	INT+1 MND-1	アーン族 ※11
73	テンポラルシフト	雷	48	0.5	120	5	–	–	–	敵	自身の周囲の敵を短時間行動できなくする	–	HP+10 MP+15	ベミデ族
	マインドブラスト	雷	82	3	30	4	–	–	–	敵	雷属性ダメージ。追加効果:麻痺	–	MND+1 MP+5	ソウルフレア族
	ラムチャージ	打	79	0.5	34.75	4	–	–	–	敵	TP:ダメージ修正	分解	HP+5	大羊族(雄羊)
74	A.バースト	光	24	0.5	60	4	–	–	–	敵	自身の周囲の敵の命中率を短時間著しく下げる	–	CHR+2 HP+20	ゴラホ族
	反応炉冷却	氷	28	3	60	5	自	–	–	–	防御力をアップし、氷属性のスパイクアーマーで自身をつつむ(効果時間1分30秒)	–	INT+3 MND+3	ゼデー族
	マジックハンマー	光	40	4	180	4	–	–	–	敵	相手に与えたダメージ分のMPを吸収する。アンデッド系には効かない	–	MND+2 MP-5	ボロッゴ族
75	イグジュビエーション	火	40	3	60	4	自	–	–	–	自分のHPを回復し、状態異常を1つ取り除く	–	CHR+1 HP+5 MP+5	ワモーラ族
	バーチカルクリーヴ	斬	86	0.5	37.25	3	–	–	–	敵	TP:ダメージ修正	重力	VIT+1 HP-5 MP+5	ユブヒ族 ※12
	プラズマチャージ	雷	24	3	60	5	自	–	–	–	雷属性のスパイクアーマーで自身をつつむ(効果時間1分)	–	STR+3 DEX+3	フワボ族

※1 角笛落下時　※2 武器破壊後、かつ背中にある剣が鞘に収まっているとき　※3 ムバルポロス地方、デュナミス、ハルブーンにいるもののみ使用　※4 ウルガラン山脈にいるNival Raptorのみ使用
※5 重装備のものからラーニング可能　※6 軽装備のものからラーニング可能　※7 マムージャ族・ブネワ(身体の色は青)からのみラーニング可能
※8 マムージャ族・フビゴ(身体の色は茶)からのみラーニング可能　※9 武器破壊後　※10 丸まっているときのみ使用　※11 短剣タイプのみ使用　※12 開花時のみ使用

学者

Lv	名称	魔法	補遺	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
4	ストーン	黒魔法	–	土	精霊	9	1.5	6.5	–	–	–	敵	土属性のダメージ	[店]三国魔法屋
5	ケアル	白魔法	–	光	回復	8	2	5	自	パ	ア	敵	標的のHPを30前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]三国魔法屋
8	ウォータ	黒魔法	–	水	精霊	13	1.75	7.75	–	–	–	敵	水属性のダメージ	[店]三国魔法屋
10	プロテス	白魔法	–	光	強化	9	1	5	自	パ	ア	–	標的の防御力を10アップする	[店]三国魔法屋
	ポイゾナ	白魔法	白	光	回復	8	1	5	自	パ	ア	–	標的の毒を治す	[店]三国魔法屋
12	エアロ	黒魔法	–	風	精霊	18	2	9	–	–	–	敵	風属性のダメージ	[店]三国魔法屋
	パラナ	白魔法	白	光	回復	12	1	5	自	パ	ア	–	標的の麻痺を治す	[店]三国魔法屋
15	デオード	白魔法	–	風	強化	10	2	8	自	パ	–	–	臭いを消しモンスターに追跡されにくくする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
16	ファイア	黒魔法	–	火	精霊	24	2.25	10.25	–	–	–	敵	火属性のダメージ	[店]三国魔法屋

Lv	名称	魔法	補適	属性	スキル	MP	詠唱	再詠唱	対象				効果	おもな入手方法
17	ケアルII	白魔法	–	光	回復	24	2.25	5.5	自	パ	ア	敵	標的のHPを90前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]三国魔法屋(2位以上)
	ブライナ	白魔法	白	光	回復	16	3	10	自	パ	ア	–	標的の暗闇を治す	[店]三国魔法屋
18	リジェネ	白魔法	–	光	強化	15	4	12	自	パ	–	–	標的のHPを3秒間に5ずつ、計125回復する	[店]マウラG−9など
20	シェル	白魔法	–	光	強化	18	1	5	自	パ	ア	–	標的の被魔法ダメージを約9%軽減	[店]三国魔法屋
	スニーク	白魔法	–	風	強化	12	3	10	自	パ	–	–	足音を消し、聴覚感知の敵から襲われないようにする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
	ブリザド	黒魔法	–	氷	精霊	30	2.5	11.5	–	–	–	敵	氷属性のダメージ	[店]三国魔法屋
21	ドレイン	黒魔法	–	闇	暗黒	21	3	60	–	–	–	敵	HPを吸収する。アンデッド系には効かない	[ク]サンドリア:地下牢番人の噂など
22	サイレナ	白魔法	白	光	回復	24	1	5	自	パ	ア	–	標的の静寂、沈黙を治す	[店]ジュノ下層H−9
24	サンダー	黒魔法	–	雷	精霊	37	3	13	–	–	–	敵	雷属性のダメージ	[店]三国魔法屋
25	インビジ	白魔法	–	風	強化	15	3	10	自	パ	–	–	姿を消し、視覚感知の敵から襲われないようにする	[敵]バルクルム砂丘:Goblin Leecherなど
30	ケアルIII	白魔法	–	光	回復	46	2.5	6	自	パ	ア	敵	標的のHPを190前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]セルビナH−9など
	ストーンII	黒魔法	–	土	精霊	43	3.25	14.5	–	–	–	敵	土属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
	スリプル	黒魔法	黒	闇	弱体	19	2.5	30	–	–	–	敵	敵を眠らせる	[店]三国魔法屋(2位以上)
	プロテスII	白魔法	–	光	強化	28	1.25	5.25	自	パ	ア	–	標的の防御力を25アップする	[店]セルビナH−9など
32	カーズナ	白魔法	白	光	回復	30	3	10	自	パ	ア	–	標的の呪い、呪詛を治す。死の宣告を治せることがある	[店]ジュノ下層H−9
	ディスペル	黒魔法	黒	闇	弱体	25	3	10	–	–	–	敵	強化効果を1つ消し去る	[店]ウィンダス水の区G−7、ラバオF−7など
34	ウォータII	黒魔法	–	水	精霊	51	3.5	15.75	–	–	–	敵	水属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
35	レイズ	白魔法	–	光	回復	150	15	60	–	パ	ア	–	標的の戦闘不能状態を回復し、失った経験値の50%を回復	[店]セルビナH−9など
36	アスピル	黒魔法	–	闇	暗黒	10	3	60	–	–	–	敵	MPを吸収する。MPをもたない敵やアンデッド系には効かない	[ク]ウィンダス:間違いと過ち
37	リジェネII	白魔法	–	光	強化	36	4.5	16	自	パ	–	–	標的のHPを3秒間に12ずつ、計240回復する	[店]マウラG−9
38	エアロII	黒魔法	–	風	精霊	59	3.75	17	–	–	–	敵	風属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
39	イレース	白魔法	白	光	強化	18	2.5	15	自	パ	–	–	標的の弱体効果を1つ取り除く	[BF]山岳甲兵、降下猟兵、飛行小隊など
40	シェルII	白魔法	–	光	強化	37	1.25	5.25	自	パ	ア	–	標的の被魔法ダメージを約14%軽減	[店]セルビナH−9など
	リレイズ	白魔法	白	光	回復	150	8	60	自	–	–	–	戦闘不能時にレイズの効果が発動する	[敵]ベドー:Topaz Quadavなど
41	砂塵の陣	白魔法	–	土	強化	30	2	18	自	パ	–	–	標的の周囲の天候を砂塵にする	[店]エルディーム古墳[S]J−8
42	ファイアII	黒魔法	–	火	精霊	68	4.25	18.5	–	–	–	敵	火属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
43	豪雨の陣	白魔法	–	水	強化	30	2	18	自	パ	–	–	標的の周囲の天候を雨にする	[店]エルディーム古墳[S]J−8
45	烈風の陣	白魔法	–	風	強化	30	2	18	自	パ	–	–	標的の周囲の天候を風にする	[店]エルディーム古墳[S]J−8
46	ウィルナ	白魔法	白	光	回復	48	1	5	自	パ	ア	–	標的の病気、悪疫を治す	[店]ジュノ下層H−9
	ブリザドII	黒魔法	–	氷	精霊	77	4.5	19.75	–	–	–	敵	氷属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
	虚誘掩殺の策	黒魔法	–	闇	暗黒	30	3	180	自	–	–	–	天候の属性の魔法命中率をアップ	[ク]エルディーム古墳[S]:その名はシュルツIII世
47	熱波の陣	白魔法	–	火	強化	30	2	18	自	パ	–	–	標的の周囲の天候を熱波にする	[店]エルディーム古墳[S]J−8
49	吹雪の陣	白魔法	–	氷	強化	30	2	18	自	パ	–	–	標的の周囲の天候を雪にする	[店]エルディーム古墳[S]J−8
50	ストナ	白魔法	白	光	回復	40	1	5	自	パ	ア	–	標的の石化を治す	[店]ジュノ下層H−9
	プロテスIII	白魔法	–	光	強化	46	1.5	5.5	自	パ	ア	–	標的の防御力を40アップする	[店]ジュノ下層H−9
51	サンダーII	黒魔法	–	雷	精霊	86	4.75	21	–	–	–	敵	雷属性のダメージ	[店]セルビナH−9など
	疾雷の陣	白魔法	–	雷	強化	30	2	18	自	パ	–	–	標的の周囲の天候を雷にする	[店]エルディーム古墳[S]J−8
53	妖霧の陣	白魔法	–	闇	強化	30	2	18	自	パ	–	–	標的の周囲の天候を妖霧にする	[店]エルディーム古墳[S]J−8
54	ストーンIII	黒魔法	–	土	精霊	92	5.25	22.5	–	–	–	敵	土属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
55	ケアルIV	白魔法	–	光	回復	88	2.5	8	自	パ	ア	敵	標的のHPを390前後回復。アンデッド系にダメージを与える	[店]ジュノ下層H−9
	極光の陣	白魔法	–	光	強化	30	2	18	自	パ	–	–	標的の周囲の天候をオーロラにする	[店]エルディーム古墳[S]J−8
57	ウォータIII	黒魔法	–	水	精霊	98	5.5	24	–	–	–	敵	水属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9
60	エアロIII	黒魔法	–	風	精霊	106	5.75	25.25	–	–	–	敵	風属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9
	シェルIII	白魔法	–	光	強化	56	1.5	5.5	自	パ	ア	–	標的の被魔法ダメージを約19%軽減	[店]ジュノ下層H−9
61	土門の計	黒魔法	–	土	精霊	87	5	45	–	–	–	敵	敵を土属性のダメージがじわじわ蝕む。天候や曜日に大きく影響される	[店]エルディーム古墳[S]J−8
63	ファイアIII	黒魔法	–	火	精霊	113	6	26.5	–	–	–	敵	火属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
	水門の計	黒魔法	–	水	精霊	87	5	45	–	–	–	敵	敵を水属性のダメージがじわじわ蝕む。天候や曜日に大きく影響される	[店]エルディーム古墳[S]J−8
65	スリプルII	黒魔法	黒	闇	弱体	29	3	30	–	–	–	敵	敵を眠らせる。スリプル、スリプガの効果中も有効	[店]ジュノ下層H−9
	風門の計	黒魔法	–	風	精霊	87	5	45	–	–	–	敵	敵を風属性のダメージがじわじわ蝕む。天候や曜日に大きく影響される	[店]エルディーム古墳[S]J−8
66	ブリザドIII	黒魔法	–	氷	精霊	120	6.25	27.75	–	–	–	敵	氷属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
	プロテスIV	白魔法	–	光	強化	65	1.75	5.75	自	パ	ア	–	標的の防御力を55アップする	[店]ウィンダス水の区G−7、ラバオF−7
67	火門の計	黒魔法	–	火	精霊	87	5	45	–	–	–	敵	敵を火属性のダメージがじわじわ蝕む。天候や曜日に大きく影響される	[店]エルディーム古墳[S]J−8
69	サンダーIII	黒魔法	–	雷	精霊	128	6.75	29.25	–	–	–	敵	雷属性のダメージ	[店]ジュノ下層H−9など
	氷門の計	黒魔法	–	氷	精霊	87	5	45	–	–	–	敵	敵を氷属性のダメージがじわじわ蝕む。天候や曜日に大きく影響される	[店]エルディーム古墳[S]J−8
70	ストーンIV	黒魔法	黒	土	精霊	138	7	30.75	–	–	–	敵	土属性のダメージ	[敵]流砂洞:Antican Quaestorなど
	レイズII	白魔法	白	光	回復	200	20	60	–	パ	ア	–	標的の戦闘不能状態を回復し、失った経験値の75%を回復 ※	[BF]戦う羊、虎視眈眈、刻一刻など
71	ウォータIV	黒魔法	黒	水	精霊	144	7.25	32	–	–	–	敵	水属性のダメージ	[敵]ベドー:Sapphire Quadavなど
	シェルIV	白魔法	–	光	強化	75	1.75	5.75	自	パ	ア	–	標的の被魔法ダメージを約22%軽減	[敵]ル・オンの庭:Sprinklerなど
	雷門の計	黒魔法	–	雷	精霊	87	5	45	–	–	–	敵	敵を雷属性のダメージがじわじわ蝕む。天候や曜日に大きく影響される	[店]エルディーム古墳[S]J−8
72	エアロIV	黒魔法	黒	風	精霊	150	7.5	33.25	–	–	–	敵	風属性のダメージ	[敵]オズトロヤ城:Yagudo Prelateなど
73	ファイアIV	黒魔法	黒	火	精霊	157	8	34.75	–	–	–	敵	火属性のダメージ	[敵]ズヴァール城外郭:Dread Demonなど
	闇門の計	黒魔法	–	闇	精霊	87	5	45	–	–	–	敵	敵を闇属性のダメージがじわじわ蝕む。天候や曜日に大きく影響される	[店]エルディーム古墳[S]J−8
74	ブリザドIV	黒魔法	黒	氷	精霊	164	8.25	36	–	–	–	敵	氷属性のダメージ	[敵]グスタフの洞門:Doom Mageなど
75	サンダーIV	黒魔法	黒	雷	精霊	171	8.5	37.25	–	–	–	敵	雷属性のダメージ	[敵]ル・オンの庭:Sprinklerなど
	リレイズII	白魔法	白	光	回復	175	8	60	自	–	–	–	戦闘不能時にレイズIIの効果が発動する	[敵]フェ・イン:Hellish Weaponなど
	光門の計	黒魔法	–	光	精霊	87	5	45	–	–	–	敵	敵を光属性のダメージがじわじわ蝕む。天候や曜日に大きく影響される	[店]エルディーム古墳[S]J−8

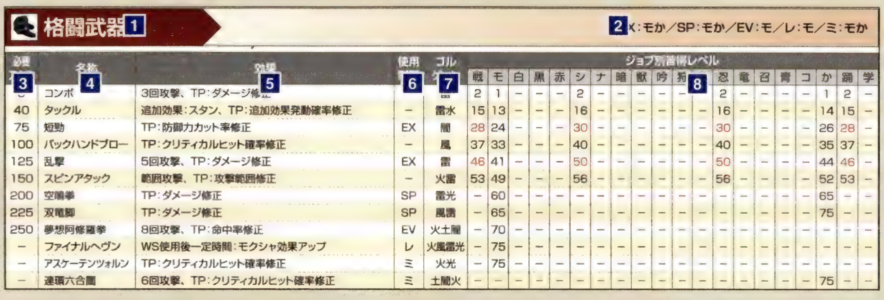
※ 対象のレベルが49以下の場合は失った経験値の50%を回復

WEAPON SKILL DATA

ウェポンスキルデータ

溜めたTPを消費して放つウェポンスキル。このデータを武器ごとに分類して、必要スキルに達するレベルをジョブごとにまとめた。自分がどのジョブであっても、習得できるWSをすぐに見つけられる。

ウェポンスキルデータの見方



1 武器
WSを使用する武器の種類。

2 EX/SP/EV/レ/ミ
特定のジョブのみ使用できるWSの使用制限。略字の意味は次のとおり。

EX…特定のジョブをメインかサポートジョブにしていると使用できる
SP…特定のジョブをメインジョブにしていると使用できる
EV…EVWSクエスト(P.376)をクリアしており、特定のジョブをメインジョブにしていると使用できる
レ…4～5段階目まで強化したレリックウェポンを装備していると使用できる
ミ…神器クエスト(P.378)をクリアしているか、ミシックウェポンを装備していると使用できる

戦…戦士	モ…モンク	白…白魔道士	黒…黒魔道士	赤…赤魔道士
シ…シーフ	ナ…ナイト	暗…暗黒騎士	獣…獣使い	吟…吟遊詩人
狩…狩人	侍…侍	忍…忍者	竜…竜騎士	召…召喚士
青…青魔道士	コ…コルセア	か…からくり士	踊…踊り子	学…学者

3 必要スキル
WSを習得するのに必要な戦闘スキル。

4 名称
WSの名称。

5 効果
WSの追加効果や、TP修正などの詳細な効果。

6 使用制限
WSの使用制限。意味は2を参照。

7 ゴルゲット
首装備の「～ゴルゲット」とWSの対応表。対応したゴルゲットを装備していると、WSの命中とダメージが上がる。

火…フレイムゴルゲット	氷…スノーゴルゲット	風…ブリーズゴルゲット
土…ソイルゴルゲット	雷…サンダーゴルゲット	水…アクアゴルゲット
光…ライトゴルゲット	闇…シャドウゴルゲット	

8 ジョブ別・習得レベル
WSを習得できるスキルに達するレベル。赤字は、EXに対応したサポートジョブにしていると使用できることを表している。

格闘武器

EX:モか/SP:モか/EV:モ/レ:モ/ミ:モか

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	コンボ	3回攻撃、TP:ダメージ修正	–	雷	2	1	–	–	–	2	–	–	–	–	–	–	2	–	–	–	–	1	2	–
40	タックル	追加効果:スタン、TP:追加効果発動確率修正	–	雷水	15	13	–	–	–	16	–	–	–	–	–	–	16	–	–	–	–	14	15	–
75	短勁	TP:防御力カット率修正	EX	闇	28	24	–	–	–	30	–	–	–	–	–	–	30	–	–	–	–	26	28	–
100	バックハンドブロー	TP:クリティカルヒット確率修正	–	風	37	33	–	–	–	40	–	–	–	–	–	–	40	–	–	–	–	35	37	–
125	乱撃	5回攻撃、TP:ダメージ修正	EX	雷	46	41	–	–	–	50	–	–	–	–	–	–	50	–	–	–	–	44	46	–
150	スピンアタック	範囲攻撃、TP:攻撃範囲修正	–	火雷	53	49	–	–	–	56	–	–	–	–	–	–	56	–	–	–	–	52	53	–
200	空鳴拳	TP:ダメージ修正	SP	雷光	–	60	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	65	–	–
225	双竜脚	TP:ダメージ修正	SP	風雷	–	65	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	75	–	–
250	夢想阿修羅拳	8回攻撃、TP:命中率修正	EV	火土闇	–	70	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
–	ファイナルヘヴン	WS使用後一定時間:モクシャ効果アップ	レ	火風雷光	–	75	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
–	アスケーテンツォルン	TP:クリティカルヒット確率修正	ミ	火光	–	75	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
–	連環六合圏	6回攻撃、TP:クリティカルヒット確率修正	ミ	土闇火	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	75	–	–

短剣

EX：赤シ吟狩忍踊／SP：シ踊／EV：戦赤シ獣吟狩忍コ踊／レ：赤シ吟／ミ：シ吟踊

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	ジョブ別習得レベル																			
					戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	ワスプスティング	追加効果：毒、TP：追加効果継続時間修正	－	土	1	－	－	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	－	1	1	1	2
40	ガストスラッシュ	必中、風属性ダメージ、TP：ダメージ修正	－	風	14	－	－	15	14	13	14	14	14	14	14	16	14	16	16	－	14	14	14	15
70	シャドーステッチ	追加効果：バインド、TP：追加効果発動確率修正	－	水	24	－	－	26	24	23	25	25	25	24	24	28	25	28	28	－	24	25	24	26
100	バイパーバイト	2倍撃、追加効果：毒、TP：追加効果継続時間修正	EX	土	34	－	－	37	34	33	35	35	35	34	34	40	35	40	40	－	34	35	34	37
125	サイクロン	必中、風属性、範囲攻撃、TP：ダメージ修正	EX	風雷	43	－	－	46	43	41	44	44	44	43	43	50	44	50	50	－	43	44	43	46
150	エナジースティール	必中、MP吸収、TP：MP吸収量修正	－	－	51	－	－	53	51	49	52	52	52	51	51	56	52	56	56	－	51	52	51	53
175	エナジードレイン	必中、MP吸収、TP：MP吸収量修正	EX	－	56	－	－	59	56	55	57	57	57	56	56	63	57	63	63	－	56	57	56	59
200	ダンシングエッジ	5回攻撃、TP：命中率修正	SP	風土	－	－	－	－	－	60	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	62	－
225	シャークバイト	2回攻撃、TP：ダメージ修正	SP	風雷	－	－	－	－	－	66	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	68	－
230	エヴィサレーション	5回攻撃、TP：クリティカルヒット確率修正	EV	土光闇	73	－	－	－	71	67	－	－	75	73	73	－	75	－	－	－	70	－	70	－
－	マーシーストローク	WS使用後一定時間：クリティカルヒット確率アップ	レ	氷土水闇	－	－	－	－	75	75	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	マンダリクスタッブ	TP：ダメージ修正	ミ	火光闇	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	モーダントライム	2回攻撃、追加効果：移動速度ダウン、TP：追加効果発動確率修正	ミ	風雷水氷	－	－	－	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	ピリッククレオス	4回攻撃、追加効果：回避率ダウン、TP：追加効果継続時間修正	ミ	水氷土	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	75	－

片手剣

EX：戦ナ暗青／SP：ナ／EV：戦赤ナ暗青コ／レ：赤ナ／ミ：赤ナ青

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	ジョブ別習得レベル																			
					戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	ファストブレード	2回攻撃、TP：ダメージ修正	－	土	1	－	－	－	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	－	1	1	－	2	－
30	バーニングブレード	必中、火属性、TP：ダメージ修正	－	火	10	－	－	－	10	11	9	10	12	10	11	10	10	10	－	9	10	－	11	－
50	レッドロータス	必中、火属性、TP：ダメージ修正	EX	火風	17	－	－	－	17	19	16	17	20	18	19	18	18	18	－	16	17	－	19	－
75	フラットブレード	追加効果：スタン、TP：追加効果発動確率修正	－	雷	26	－	－	－	26	28	24	26	30	26	28	26	26	26	－	24	26	－	28	－
100	シャインブレード	必中、光属性、TP：ダメージ修正	－	土	34	－	－	－	34	37	33	34	40	35	37	35	35	35	－	33	34	－	37	－
125	セラフブレード	必中、光属性、TP：ダメージ修正	EX	土	43	－	－	－	43	46	41	43	50	44	46	44	44	44	－	41	43	－	46	－
150	サークルブレード	範囲攻撃、TP：攻撃範囲修正	－	雷水	51	－	－	－	51	53	49	51	56	52	53	52	52	52	－	49	51	－	53	－
175	スピリッツウィズイン	必中、現在のHPに比例したダメージ、TP：ダメージ修正	－	－	56	－	－	－	56	59	55	56	63	57	59	57	57	57	－	55	56	－	59	－
200	ボーパルブレード	4回攻撃、TP：クリティカルヒット確率修正	EX	土雷	62	－	－	－	62	70	60	62	75	65	70	64	65	65	－	60	62	－	70	－
225	スウィフトブレード	3回攻撃、TP：命中率修正	SP	土闇	－	－	－	－	－	－	65	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
240	サベッジブレード	2回攻撃、TP：ダメージ修正	EV	風土雷	73	－	－	－	73	－	68	75	－	－	－	－	－	－	－	70	75	－	－	－
－	ナイツオブラウンド	WS使用後一定時間：リジェネ	レ	火風雷光	－	－	－	－	75	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	ロズレーファタール	3回攻撃、追加効果：魔法回避率ダウン、TP：追加効果発動率修正	ミ	風雷水氷	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	ロイエ	2回攻撃、TP：ダメージ修正	ミ	火光水	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	エクスピアシオン	2回攻撃、TP：ダメージ修正	ミ	水氷土	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－

両手剣

EX：戦ナ暗／SP：ナ暗／EV：戦ナ暗／レ：戦ナ暗

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	ジョブ別習得レベル																			
					戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	ハードスラッシュ	TP：ダメージ修正	－	土	1	－	－	－	－	－	1	1	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
30	パワースラッシュ	TP：クリティカルヒット確率修正	－	光	10	－	－	－	－	－	10	9	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
70	フロストバイト	必中、氷属性、TP：ダメージ修正	－	氷	24	－	－	－	－	－	24	23	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
100	フリーズバイト	必中、氷属性、TP：ダメージ修正	EX	氷風	34	－	－	－	－	－	34	33	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
150	ショックウェーブ	範囲攻撃、追加効果：睡眠、TP：追加効果継続時間修正	－	水	51	－	－	－	－	－	51	49	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
175	クレセントムーン	TP：ダメージ修正	－	土	56	－	－	－	－	－	56	55	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
200	シックルムーン	2回攻撃、TP：ダメージ修正	SP	土雷	－	－	－	－	－	－	62	60	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
225	スピンスラッシュ	TP：ダメージ修正	SP	風雷	－	－	－	－	－	－	69	66	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
250	グラウンドストライク	TP：ダメージ修正	EV	氷風雷水	74	－	－	－	－	－	75	72	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	スカージ	WS使用後一定時間：クリティカルヒット確率アップ	レ	火風雷光	75	－	－	－	－	－	75	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

片手斧

EX：戦暗獣／SP：戦獣／EV：戦暗獣狩／レ：獣／ミ：獣

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	ジョブ別習得レベル																			
					戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	レイジングアクス	2回攻撃、TP：ダメージ修正	－	風雷	1	－	－	－	－	－	－	1	1	－	1	－	－	－	－	－	－	－	－	－
40	スマッシュ	追加効果：スタン、TP：追加効果発動確率修正	－	氷水	13	－	－	－	－	－	－	14	13	－	14	－	－	－	－	－	－	－	－	－
70	ラファールアクス	追加効果：チョーク、TP：追加効果発動確率修正	－	風	23	－	－	－	－	－	－	24	23	－	24	－	－	－	－	－	－	－	－	－
100	アバランチアクス	TP：ダメージ修正	－	土雷	33	－	－	－	－	－	－	34	33	－	34	－	－	－	－	－	－	－	－	－
150	スピニングアクス	TP：ダメージ修正	EX	火土雷	49	－	－	－	－	－	－	51	49	－	51	－	－	－	－	－	－	－	－	－
175	ランページ	5回攻撃、TP：クリティカルヒット確率修正	－	土	55	－	－	－	－	－	－	56	55	－	56	－	－	－	－	－	－	－	－	－
200	カラミティ	TP：ダメージ修正	SP	土雷	60	－	－	－	－	－	－	－	60	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
225	ミストラルアクス	TP：ダメージ修正	SP	火光	66	－	－	－	－	－	－	－	66	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
240	デシメーション	3回攻撃、TP：命中率修正	EV	火水光	70	－	－	－	－	－	－	75	70	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	オンスロート	追加効果：命中率ダウン、WS使用後一定時間：攻撃力アップ	レ	氷土水闇	－	－	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	プライマルレンド	光属性ダメージ、TP：ダメージ修正	ミ	土闇水	－	－	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

両手斧

EX：戦暗／SP：戦／EV：戦暗／レ：戦／ミ：戦

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	シールドブレイク	追加効果：回避率ダウン、TP：追加効果継続時間修正	－	雷	1	－	－	－	－	－	－	1	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
40	アイアンテンペスト	TP：攻撃力修正	－	土	13	－	－	－	－	－	－	14	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
70	シュトルムヴィント	2回攻撃、TP：攻撃力修正	EX	土水	23	－	－	－	－	－	－	24	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
100	アーマーブレイク	追加効果：防御力ダウン、TP：追加効果継続時間修正	－	雷	33	－	－	－	－	－	－	34	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
150	キーンエッジ	TP：クリティカルヒット確率修正	－	闇	49	－	－	－	－	－	－	51	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
175	ウェポンブレイク	追加効果：攻撃力ダウン、TP：追加効果継続時間修正	－	雷	55	－	－	－	－	－	－	56	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
200	レイジングラッシュ	3回攻撃、TP：ダメージ修正	SP	氷水	60	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
225	フルブレイク	追加効果：命中率ダウン、攻撃力ダウン、回避率ダウン、防御力ダウン、TP：追加効果継続時間修正	SP	氷水	65	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
240	スチールサイクロン	TP：ダメージ修正	EV	氷風水	68	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	メタトロントーメント	追加効果：防御力ダウン、WS使用後一定時間：被ダメージ軽減	レ	火風雷光	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	キングズジャスティス	3回攻撃、TP：ダメージ修正	ミ	風雷土	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

両手鎌

EX：戦暗／SP：暗／EV：戦暗獣／レ：暗／ミ：暗

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	スライス	TP：ダメージ修正	－	土	1	－	－	2	－	－	－	1	1	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
30	ダークハーベスト	必中、闇属性、TP：ダメージ修正	－	水	10	－	－	12	－	－	－	9	10	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
70	シャドーオブデス	必中、闇属性、TP：ダメージ修正	EX	氷水	24	－	－	28	－	－	－	23	24	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
100	ナイトメアサイス	追加効果：暗闇、TP：追加効果継続時間修正	－	土闇	34	－	－	40	－	－	－	33	34	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
125	スピニングサイス	範囲攻撃、TP：攻撃範囲修正	－	土水	43	－	－	50	－	－	－	41	43	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
150	ボーパルサイス	TP：クリティカルヒット確率修正	－	土光	51	－	－	56	－	－	－	49	51	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
200	ギロティン	4回攻撃、追加効果：静寂、TP：追加効果継続時間修正	SP	氷	－	－	－	－	－	－	－	60	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
225	クロスリーパー	2回攻撃、TP：ダメージ修正	SP	氷水	－	－	－	－	－	－	－	65	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
240	スパイラルヘル	TP：ダメージ修正	EV	氷土水	72	－	－	－	－	－	－	68	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	カタストロフィ	HP吸収、WS使用後一定時間：ヘイスト	レ	氷土水闇	－	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
－	インサージェンシー	4回攻撃、TP：ダメージ修正	ミ	火光闇	－	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

両手槍

EX：戦ナ竜／SP：竜／EV：戦侍竜／レ：竜／ミ：竜

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	ダブルスラスト	2回攻撃、TP：ダメージ修正	－	光	1	－	－	－	－	－	2	－	－	－	－	1	－	1	－	－	－	－	－	－
30	サンダースラスト	必中、雷属性、TP：ダメージ修正	－	雷光	10	－	－	－	－	－	12	－	－	－	－	10	－	9	－	－	－	－	－	－
70	ライデンスラスト	必中、雷属性、TP：ダメージ修正	EX	雷光	24	－	－	－	－	－	28	－	－	－	－	24	－	23	－	－	－	－	－	－
100	足払い	追加効果：スタン、TP：追加効果発動確率修正	－	雷	34	－	－	－	－	－	40	－	－	－	－	34	－	33	－	－	－	－	－	－
150	ペンタスラスト	5回攻撃、TP：ダメージ修正	－	闇	51	－	－	－	－	－	56	－	－	－	－	51	－	49	－	－	－	－	－	－
175	ボーパルスラスト	TP：クリティカルヒット確率修正	－	水光	56	－	－	－	－	－	63	－	－	－	－	56	－	55	－	－	－	－	－	－
200	スキュアー	3回攻撃、TP：命中率修正	SP	雷光	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	60	－	－	－	－	－	－
225	大車輪	TP：防御力カット率修正	SP	火光	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	65	－	－	－	－	－	－
240	インパルスドライヴ	2回攻撃、TP：ダメージ修正	EV	氷土闇	75	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	75	－	68	－	－	－	－	－	－
－	ゲイルスコグル	WS使用後一定時間：ショックスパイク	レ	火風雷光	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－
－	雲蒸竜変	4回攻撃、TP：クリティカルヒット確率修正	ミ	火光	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－

片手刀

EX：－／SP：忍／EV：忍／レ：忍／ミ：忍

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	臨	TP：クリティカルヒット確率修正	－	光	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	1	－	－	－	－	－	－	－
30	烈	2回攻撃、追加効果：麻痺、TP：追加効果継続時間修正	－	土	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	9	－	－	－	－	－	－	－
70	滴	水属性、TP：ダメージ修正	－	水	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	23	－	－	－	－	－	－	－
100	凍	氷属性、TP：ダメージ修正	－	氷風	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	33	－	－	－	－	－	－	－
150	地	2回攻撃、土属性、TP：ダメージ修正	－	雷光	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	49	－	－	－	－	－	－	－
175	影	必中、闇属性、TP：ダメージ修正	－	闇	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	54	－	－	－	－	－	－	－
200	迅	3回攻撃、TP：クリティカルヒット確率修正	SP	風雷	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	60	－	－	－	－	－	－	－
225	天	TP：ダメージ修正	SP	土闇	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	66	－	－	－	－	－	－	－
250	空	5回攻撃、TP：命中率修正	EV	土光闇	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	72	－	－	－	－	－	－	－
－	生者必滅	WS使用後一定時間：モクシャ効果アップ	レ	氷土水闇	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－
－	カムハブリ	追加効果：命中率ダウン、TP：追加効果発継続時間修正	ミ	風雷闇	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	75	－	－	－	－	－	－	－

両手刀

EX：－／SP：侍／EV：侍／レ：侍／ミ：侍

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	壱之太刀・燕飛	2回攻撃、TP：ダメージ修正	－	土光	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	1	1	－	－	－	－	－	－	－
30	弐之太刀・鋒縛	追加効果：スタン、TP：追加効果発動確率修正	－	氷	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	9	10	－	－	－	－	－	－	－
70	参之太刀・轟天	雷属性、TP：ダメージ修正	－	雷光	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	23	25	－	－	－	－	－	－	－

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	ジョブ別習得レベル																			
					戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
100	四之太刀・陽炎	火属性、TP:ダメージ修正	−	火	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	33	35	−	−	−	−	−	−	−
150	五之太刀・陣風	2回攻撃、風属性、TP:ダメージ修正	−	風土	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	49	52	−	−	−	−	−	−	−
175	六之太刀・光輝	光属性、TP:ダメージ修正	−	雷水	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	55	57	−	−	−	−	−	−	−
200	七之太刀・雪風	追加効果:暗闇、TP:ダメージ修正	SP	氷風	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	60	−	−	−	−	−	−	−	−
225	八之太刀・月光	追加効果:静寂、TP:ダメージ修正	SP	氷水	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	65	−	−	−	−	−	−	−	−
250	九之太刀・花車	追加効果:麻痺、TP:ダメージ修正	EV	火光闇	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	70	−	−	−	−	−	−	−	−
−	零之太刀・回天	WS使用後一定時間:ストアTP効果アップ	レ	火風雷光	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	75	−	−	−	−	−	−	−	−
−	十之太刀・乱鴉	3回攻撃、TP:命中率修正	ミ	土闇氷	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	75	−	−	−	−	−	−	−	−

片手棍

EX:戦白ナ暗侍/SP:白/EV:戦モ白黒ナ召青学/レ:白/ミ:白

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	ジョブ別習得レベル																			
					戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	シャインストライク	必中、光属性、TP:ダメージ修正	−	雷	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	−	2	−	1
40	セラフストライク	必中、光属性、TP:ダメージ修正	EX	雷	14	14	14	14	15	16	13	14	15	15	16	16	16	16	14	14	−	15	−	14
70	ブレインシェイカー	追加効果:スタン、TP:追加効果発動確率修正	−	水	24	25	24	25	26	28	23	25	26	26	28	28	28	28	25	24	−	26	−	25
100	スターライト	自身のMP回復、TP:MP回復量修正	−	−	34	35	34	35	37	40	33	35	37	37	40	40	40	40	35	34	−	37	−	35
125	ムーンライト	範囲内のパーティメンバーのMP回復、TP:MP回復量修正	EX	−	43	44	43	44	46	50	41	44	46	46	50	50	50	50	44	43	−	46	−	44
150	スカルブレイカー	追加効果:INTダウン、TP:追加効果発動確率修正	−	氷水	51	52	51	52	53	56	49	52	53	53	56	56	56	56	52	51	−	53	−	52
175	トゥルーストライク	クリティカルヒット、TP:命中率修正	−	風雷	56	57	56	57	59	63	55	57	59	59	63	63	63	63	57	56	−	59	−	57
200	ジャッジメント	TP:ダメージ修正	EX	雷	62	64	62	64	70	75	60	65	70	70	75	75	75	75	64	62	−	70	−	64
220	ヘキサストライク	6回攻撃、TP:クリティカルヒット確率修正	SP	火光	−	−	67	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
230	ブラックヘイロー	2回攻撃、TP:ダメージ修正	EV	風雷闇	73	75	70	75	−	−	67	−	−	−	−	−	−	−	75	71	−	−	−	75
−	ランドグリース	追加効果:シールドブレイク、WS使用後一定時間:命中率アップ	レ	火風雷光	−	−	75	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
−	ミスティックブーン	相手に与えたダメージをMPに変換、TP:ダメージ修正	ミ	−	−	−	75	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

両手棍

EX:戦モ白ナ/SP:−/EV:戦モ白黒ナ吟竜召学/レ:黒召/ミ:黒召学

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	ジョブ別習得レベル																			
					戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	ヘヴィスイング	TP:ダメージ修正	−	雷	1	1	1	1	−	−	1	−	−	1	−	−	−	1	1	−	−	−	−	1
40	ロッククラッシャー	必中、土属性、TP:ダメージ修正	−	雷	14	14	14	14	−	−	13	−	−	14	−	−	−	14	14	−	−	−	−	14
70	アースクラッシャー	必中、範囲攻撃、土属性、TP:ダメージ修正	EX	風雷	24	24	25	24	−	−	23	−	−	25	−	−	−	24	24	−	−	−	−	25
100	スターバースト	必中、光属性または闇属性、TP:ダメージ修正	−	水闇	34	34	35	34	−	−	33	−	−	35	−	−	−	34	34	−	−	−	−	35
150	サンバースト	必中、光属性または闇属性、TP:ダメージ修正	EX	水闇	51	51	52	51	−	−	49	−	−	52	−	−	−	51	51	−	−	−	−	52
175	シェルクラッシャー	追加効果:防御力ダウン、TP:追加効果継続時間修正	−	風	56	56	57	56	−	−	55	−	−	57	−	−	−	56	56	−	−	−	−	57
200	フルスイング	TP:ダメージ修正	−	火雷	62	62	64	62	−	−	60	−	−	64	−	−	−	62	62	−	−	−	−	64
215	スピリットテーカー	与えたダメージをMPに変換、TP:ダメージ修正	−	−	66	66	70	68	−	−	63	−	−	70	−	−	−	68	66	−	−	−	−	70
230	レトリビューション	TP:ダメージ修正	EV	土水闇	71	71	75	73	−	−	67	−	−	75	−	−	−	73	71	−	−	−	−	75
−	タルタロスゲート	追加効果:攻撃力ダウン、WS使用後一定時間:リフレシュ	レ	氷土水闇	−	−	−	75	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	75	−	−	−	−	−
−	ヴィゾフニル	闇属性ダメージ、追加効果:魔法防御力ダウン、TP:追加効果継続時間修正	ミ	風雷水氷	−	−	−	75	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
−	ガーランドオブブリス	光属性ダメージ、追加効果:防御力ダウン、TP:追加効果継続時間修正	ミ	火光水	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	75	−	−	−	−	−
−	オムニシエンス	闇属性ダメージ、追加効果:魔法攻撃力ダウン、TP:追加効果継続時間修正	ミ	土闇光	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	75

弓術

EX:狩/SP:狩/EV:狩/レ:狩侍

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	ジョブ別習得レベル																			
					戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	フレイミングアロー	火属性、TP:ダメージ修正	EX	火光	2	−	−	−	2	1	−	−	−	−	1	1	2	−	−	−	−	−	−	−
40	ピアシングアロー	TP:防御力カット率修正	EX	水光	15	−	−	−	15	14	−	−	−	−	13	14	16	−	−	−	−	−	−	−
80	ダリングアロー	追加効果:INTダウン、TP:クリティカルヒット確率修正	EX	火光	30	−	−	−	30	28	−	−	−	−	26	28	32	−	−	−	−	−	−	−
175	サイドワインダー	4倍撃、命中率低い、TP:命中率修正	EX	風水光	59	−	−	−	59	57	−	−	−	−	55	57	63	−	−	−	−	−	−	−
200	ブラストアロー	2倍撃、射程短い、TP:命中率修正	SP	氷光	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	60	−	−	−	−	−	−	−	−	−
225	アーチングアロー	TP:クリティカルヒット確率修正	SP	火光	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	66	−	−	−	−	−	−	−	−	−
250	エンピリアルアロー	TP:ダメージ修正	EV	火光	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	72	−	−	−	−	−	−	−	−	−
−	南無八幡	WS使用後一定時間:飛命中率アップ	レ	火風雷光	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	75	75	−	−	−	−	−	−	−	−

射撃

EX:狩コ/SP:狩/EV:狩コ/レ:狩/ミ:狩コ

必要スキル	名称	効果	使用制限	ゴルゲット	ジョブ別習得レベル																			
					戦	モ	白	黒	赤	シ	ナ	暗	獣	吟	狩	侍	忍	竜	召	青	コ	か	踊	学
5	ホットショット	火属性、TP:ダメージ修正	EX	火光	2	−	−	−	−	1	−	2	−	−	1	−	1	−	−	−	1	−	−	−
40	スプリットショット	TP:防御力カット率修正	EX	水光	15	−	−	−	−	14	−	16	−	−	13	−	14	−	−	−	14	−	−	−
80	スナイパーショット	追加効果:INTダウン、TP:クリティカルヒット確率修正	EX	火光	30	−	−	−	−	28	−	32	−	−	26	−	28	−	−	−	27	−	−	−
175	スラッグショット	4倍撃、命中率低い、TP:命中率修正	EX	風水光	59	−	−	−	−	57	−	63	−	−	55	−	57	−	−	−	56	−	−	−
200	ブラストショット	2倍撃、射程短い、TP:命中率修正	SP	氷光	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	60	−	−	−	−	−	−	−	−	−
225	ヘヴィショット	TP:クリティカルヒット確率修正	SP	火光	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	66	−	−	−	−	−	−	−	−	−
250	デトネーター	TP:ダメージ修正	EV	火光	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	72	−	−	−	−	−	75	−	−	−
−	カラナック	WS使用後一定時間:敵対心軽減	レ	氷土水闇	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	75	−	−	−	−	−	−	−	−	−
−	トゥルーフライト	光属性ダメージ、TP:ダメージ修正	ミ	風雷土	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	75	−	−	−	−	−	−	−	−	−
−	レデンサリュート	闇属性ダメージ、TP:ダメージ修正	ミ	土闇光	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	75	−	−	−

EVWS レベル71から受けられるEVWSクエストをクリアしよう

WSのうち、クエストをクリアして習得するEVWSというものがある。これはレベル71以上で、該当する戦闘スキルが一定値以上になると発生するクエスト。クリア手順のひとつに、武器の潜在能力を解除する必要がある。その方法はトライアル武器を装備した状態で、経験値の得られる敵にWSを使用して300点に達すること。連携を発生させると点数が高いので、フェローなどと一緒に戦うといい。

◆EVWSクエストの流れ

1. レベル71以上 & 必要スキルに達した状態で、依頼者に話しかけてトライアル武器を入手する ※
2. トライアル武器でWSを使い、潜在能力を解除する
3. トライアル武器を依頼者に渡して、「試練の地図」を入手
4. 指定されたエリアにある「???」を調べてNMを倒す
5. ふたたび「???」を調べて「試練の書」を入手する
6. 依頼者に報告するとEVWSが使用可能になる

※トライアル武器はメインウェポンに装備する必要がある

◆潜在能力の解除に必要な点数(編集部調べ)

点数	行動
1	WSを使用
2	レベル1連携の発生(振動、貫通、収縮、炸裂、切断、溶解、衝撃、硬化)
3	レベル2連携の発生(核熱、重力、分解、湾曲)
5	レベル3連携の発生(光、闇)

点数が300に達すると潜在能力が解除
(途中で武器を変えても入手した点数はそのまま)

◆EVWSクエスト一覧

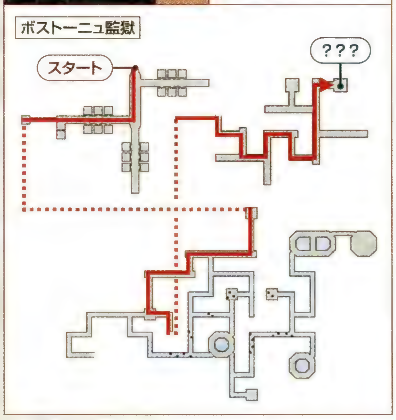
武器	クエスト名	依頼者(エリア)	習得できるWS
格闘	遺せなかった拳	Oggbi(バストゥーク港E−6)	夢想阿修羅拳
短剣	不敗の心得	Jakoh Wahcondalo(カザムJ−9)	エヴィサレーション
片手剣	秘めた破片	Curilla(ドラギーユ城I−9)	サベッジブレード
両手剣	剣を継ぐ者	Gumbah(バストゥーク鉱山区J−7)	グラウンドストライク
片手斧	信じるは己の腕	Brutus(ジュノ上層G−7)	デシメーション
両手斧	その重さとの戦い	Iron Eater(大工房J−8)	スチールサイクロン
両手鎌	囚われの魂たち	Novalmauge(ボストーニュ監獄F−8)	スパイラルヘル
両手槍	新・騎士団訓練要項	Balasiel(南サンドリアF−7)	インパルスドライブ
片手刀	武技相伝	Ryoma(ノーグH−8)	空
両手刀	内に眠る力	Jaucribaix(ノーグK−8)	九之太刀・花車
片手棍	口の院の悲劇	Kuroido-Moido(ウィンダス港E−7)	ブラックヘイロー
両手棍	血塗られた道	Shantotto(ウィンダス石の区K−7)	レトリビューション
弓術	若木	Perih Vashai(ウィンダス森の区K−7)	エンピリアルアロー
射撃	明日へと向かう銃弾	Cid(大工房H−8)	デトネーター

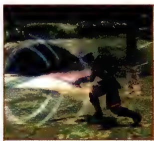
◆各クエストの移動ルート



格闘 夢想阿修羅拳

エリア	ボストーニュ監獄
出現NM	Bodach スケルトン族(戦士タイプ)

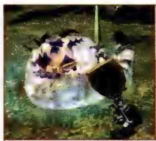




短剣 エヴィサレーション

エリア	グスタフの洞門
出現NM	Baronial Bat コウモリ族(1匹)





片手剣 サベッジブレード

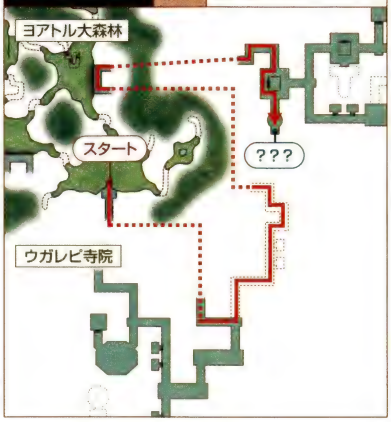
エリア	流砂洞
出現NM	Girtablulu サソリ族





片手斧 デシメーション

エリア	ウガレピ寺院
出現NM	Yallery Brown 樹人族(若木)

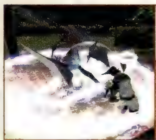




両手斧 スチールサイクロン

エリア	聖地ジ・タ
出現NM	Greenman 樹人族





両手剣 グラウンドストライク

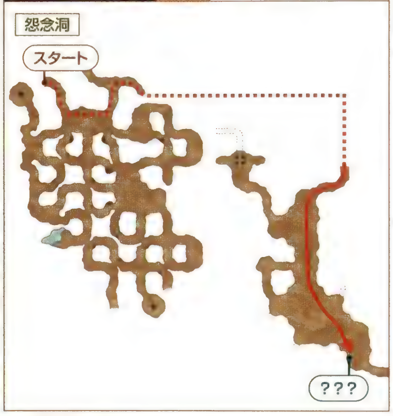
エリア	西アルテパ砂漠
出現NM	Maharajah 剣虎族



両手鎌　スパイラルヘル



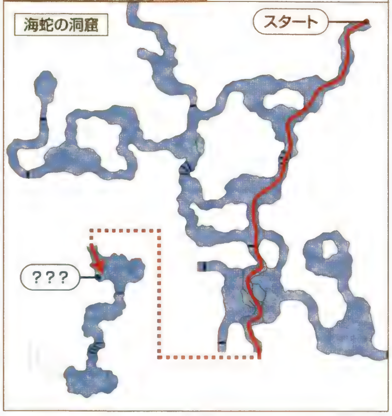
エリア	怨念洞
出現NM	Mokumokuren ヘクトアイズ族



両手槍　インパルスドライヴ



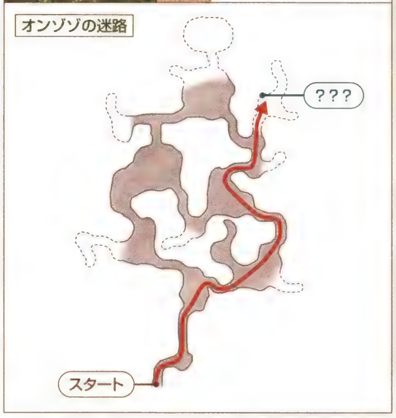
エリア	海蛇の岩窟
出現NM	Water Leaper ブギル族



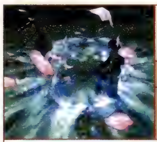
片手刀　空



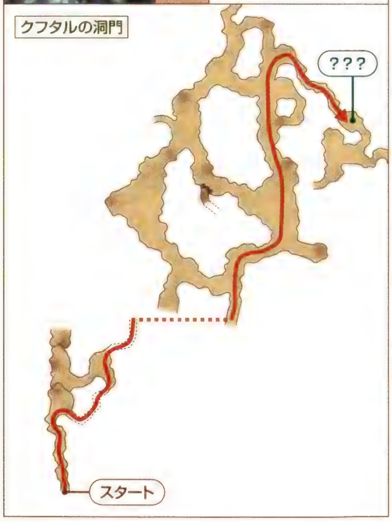
エリア	オンゾゾの迷路
出現NM	Megapod Megalops クラブ族



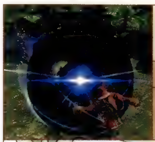
両手刀　九之太刀・花車



エリア	クフタルの洞門
出現NM	Kettenkaefer 甲虫族



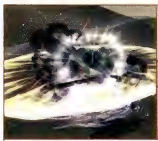
片手棍　ブラックヘイロー



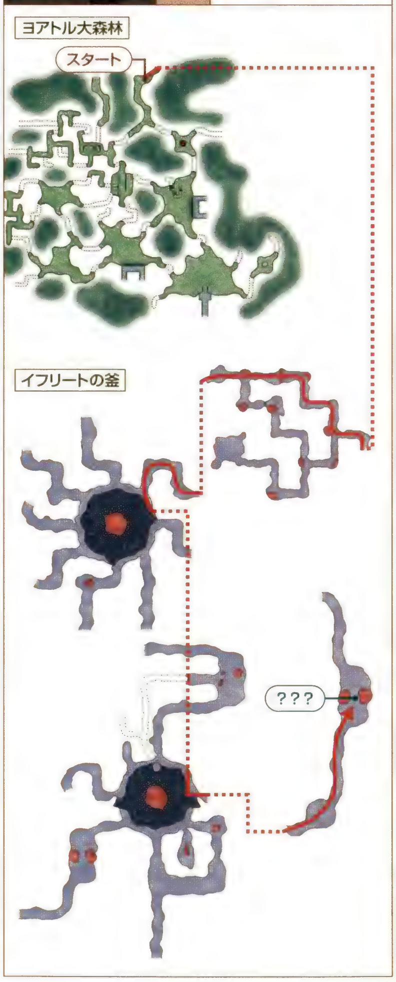
エリア	ロ・メーヴ
出現NM	Eldhrimnir マジックポット族



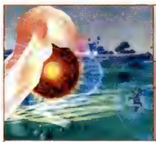
両手棍　レトリビューション



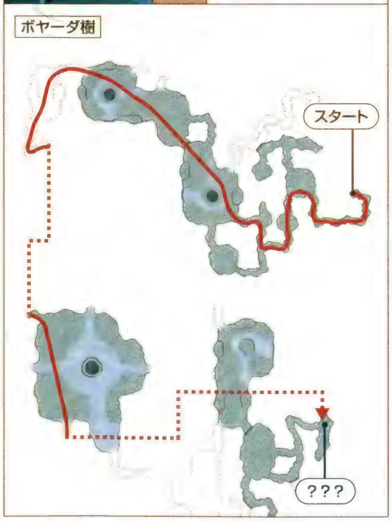
エリア	イフリートの釜
出現NM	Cailleach Bheur スケルトン族(魔道士タイプ)



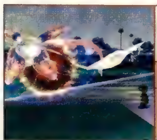
射撃　デトネーター



エリア	ボヤーダ樹
出現NM	Beet Leafhopper フライ族



弓術　エンピリアルアロー



エリア	テリガン岬
出現NM	Stolas 死鳥族



◇ミシックWS◇ 神器クエストをクリアすればジョブ専用のWSを習得

EVWSと同じように、神器クエストをクリアするとミシックWSを習得できる。クエストの発生条件に必要な鎮魂武器は、ナイズル島踏査指令に出現する敵から入手できる武器のこと。これを装備した状態でZalsuhmに話しかけよう。クエストの進行はEVWSと似ており、経験値を得られる敵にWSを使用して、点数を一定数貯めればいい。やはり、連携を発生させると多くの点数を得られる。

◆神器クエストの流れ

鎮魂武器を装備した状態で、ジュノ下層H-9にいるZalsuhmに話す ※

▼

「楽な相手」以上の敵にWSを使い、点数を貯める

▼

規定の点数を貯めるとWSを習得

▼

Zalsuhmに鎮魂武器をトレード(武器はなくならない)

▼

どの武器でもミシックWSを使えるようになる

※ 鎮魂武器はメインウェポンに装備する必要がある

◆点数の獲得方法(編集部調べ)

点数	行動
1	WSを使用
2	レベル1連携の発生(振動、貫通、収縮、炸裂、切断、溶解、衝撃、硬化)
3	レベル2連携の発生(核熱、重力、分解、湾曲)
5	レベル3連携の発生(光、闇)

点数が規定値に達するとWSリストに表示される
(途中で武器を変えても入手した点数はそのまま)

◆鎮魂武器とミシックWSの対応表

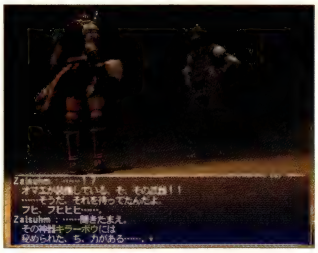
ジョブ	種類	鎮魂武器	D値	間隔	ミシックWS
戦	両手斧	魔神の斧	87	504	キングズジャスティス
モ	格闘武器	バーニンナックル	+19	+96	アスケーテンツォルン
白	片手棍	ウェアバスター	29	267	ミスティックブーン
黒	両手棍	魔道士の杖	55	402	ヴィゾフニル
赤	片手剣	シャープソード	39	224	ロズレーファタール
シ	短剣	ソードブレイカー	27	200	マンダリクスタッブ
ナ	片手剣	ブレイブブレイド	44	264	ロイエ
暗	両手鎌	デスシックル	90	528	インサージェンシー
獣	片手斧	ダブルハーケン	46	312	プライマルレンド
吟	短剣	ダンシングダガー	27	183	モーダントライム
狩	射撃	キラーボウ	36	288	トゥルーフライト
侍	両手刀	風切りの刃	76	450	十之太刀・乱鴉
忍	片手刀	佐助の刀	33	227	カムハブリ
竜	両手槍	グローランス	90	492	雲蒸竜変
召	両手棍	錫杖	55	402	ガーランドオブブリス
青	片手剣	ワイトスレイヤー	41	236	エクスピアシオン
コ	射撃	クイックシルバー	31	480	レデンサリュート
か	格闘武器	地獄の爪	+18	+49	連環六合圏
踊	短剣	マインゴーシュ	27	205	ピリッククレオス
学	両手棍	長老の杖	55	402	オムニシエンス

必要な点数はナイズル島踏査指令の進行度によって変化

神器クエストで必要な点数は、ナイズル島踏査指令の進行度によって変化する。このナイズル島は0～100層まであり、0層から100層まで順番に進めて「幻灯のカギ(だいじなもの)」をもっていると点数は250となるのだ。到達層ごとに必要な点数が減るため、一桁の層でクリアするのは現実的ではない。なるべくナイズル島踏査指令を進めておこう。

◆必要な点数の要点

- 100層到達時の点数は250
- 1層ごとに必要な点数が減少する
- クエストを受けたあとにナイズル島踏査指令の記録を伸ばすと、記録を伸ばした時点の点数になる
- クエストを受けていない状態でWSを使用しても点数を得られない



◀神器クエスト受託後にナイズル島踏査指令を進めても平気。点数は現在の到達層に合わせたものになる。

◇ミシックウェポン◇ バルラーンの秘宝を完成させてもミシックWSを習得可能

ミシックWSは神器クエストをクリアして習得する以外に、ミシックウェポンを装備しても使用することができる。この武器の入手方法は、右表にある4つのクエストをクリアすること。ミシックウェポンはレリック武器に匹敵する性能を誇り、これでミシックWSを使用するとアフターマスという特殊な効果を得られるのが最大の特徴だ。消費したTPによって効果時間が3段階に変化し、TPを多く溜めておくと効果時間が長くなり、効果が高まる。

◆ミシックウェポンの連続クエスト

発生条件:山猫大尉 → 盗まれた皇宮の宝 → 任務、任務……また任務! → 英魂と鎮魂 → アトルガンの秘宝 → ミシックウェポン完成!

◆ミシックウェポンのアフターマス

ジョブ	分類	WS	アフターマス
戦	両手斧	キングズジャスティス	命中+／攻+／時々2回攻撃
モ	格闘武器	アスケーテンツォルン	命中+／攻+／時々2回攻撃
白	片手棍	ミスティックブーン	魔法命中率+／命中+／時々2回攻撃
黒	両手棍	ヴィゾフニル	魔法命中率+／魔攻+／時々2回攻撃
赤	片手剣	ロズレーファタール	魔法命中率+／命中+／時々2回攻撃
シ	短剣	マンダリクスタッブ	命中+／攻+／時々2回攻撃
ナ	片手剣	ロイエ	命中+／攻+／時々2回攻撃
暗	両手鎌	インサージェンシー	命中+／攻+／時々2回攻撃
獣	片手斧	プライマルレンド	命中+／攻+／時々2回攻撃(ペット含む)
吟	短剣	モーダントライム	魔法命中率+／命中+／時々2回攻撃
狩	射撃	トゥルーフライト	飛命+／飛攻+／時々倍撃
侍	両手刀	十之太刀・乱鴉	命中+／攻+／時々2回攻撃
忍	片手刀	カムハブリ	命中+／攻+／時々2回攻撃
竜	両手槍	雲蒸竜変	命中+／攻+／時々2回攻撃(飛竜含む)
召	両手棍	ガーランドオブブリス	命中+／攻+／時々2回攻撃(召喚獣含む)
青	片手剣	エクスピアシオン	命中+／魔法命中率+／時々2回攻撃
コ	射撃	レデンサリュート	飛命+／飛攻+／時々倍撃
か	格闘武器	連環六合圏	命中+／攻+／時々2回攻撃(オートマトン含む)
踊	短剣	ピリッククレオス	命中+／攻+／時々2回攻撃
学	両手棍	オムニシエンス	魔法命中率+／魔攻+／時々2回攻撃

Q & A EVWSと神器クエストに関する疑問を解決

EVWSと神器クエストで必要な点数。これらのクエストを進めると自分がいくつまで貯めたのか、またはキチンと点数を得られているのか、といった問題にぶつかるはずだ。それらを解決するのがこのページ。重要な問題点や疑問点を質疑応答形式で答えていく。

Q 「練習相手」の敵にWSを使っても平気?

「楽な相手」以上の敵に使用すること A

経験値を得られる敵にWSを使うことで点数を得られる。敵を調べて、「楽な相手～とてもとても強そうだ」と表示される敵でないと絶対に点数を得られないので注意。なお、「スターライト」と「ムーンライト」は使用対象が自分(=同じ強さ)になるため、敵の強さにかかわらず点数を獲得できる。



◀経験値を得られる敵ならどれでもいい。敵が「楽な相手」なら、あまり苦戦せずに倒せるはずだ。

Q カンパニエの敵でも点数を得られる?

ビシージ、デュナミス、カンパニエなどに出現する敵からは得られない A

点数を得られる敵は経験値を獲得できる敵にかぎられる。ビシージ、デュナミス、カンパニエなどに出現する敵からは経験値を得られないので、これらの敵から点数を獲得することは不可能だ。

Q 遠隔武器のときに使用するWSは?

その武器のWSを使う必要がある A

トライアル武器や鎮魂武器が遠隔武器の場合、遠隔武器のWSを使用しないと点数を得られない。つまり、狩人やコルセアで遠隔武器の点数を獲得するときは遠隔武器で発動できるWSを使う必要があるのだ。基本的に渡された武器で発動できるWSを使っていけば問題ない。

Q 連携したときの点数は両者にも入る?

連携を発生させたPCのみ加算される A

連携を発生させたPCのみ連携ぶんの点数を得ることができ、発生させた連携の前にWSを使用したPCの点数は1となる。つまり、AとBというPCがおり、Aがトス役、Bが締め役となった場合にレベル3連携を発生させると、Aの点数は1、Bの点数は5となるのだ。仲間と一緒に点数を稼ぐときは、WSを使用する順番を入れ替えて公平に点数を獲得したい。またはフェローと連携するのも手だ。

Q トライアル武器か鎮魂武器をサブウェポンに装備しても大丈夫?

メインウェポンに装備する必要がある A

トライアル武器や鎮魂武器は、メインウェポンに装備してWSを使わないと点数を得られない。これらの武器はそれほど強くないため、サブウェポンに装備したいところだが、必ずメインウェポンに装備する必要があるのだ。なお、遠隔武器は装備枠がひとつしかないので、そこに装備すればいい。

Q 神器クエストを受けたあと、ナイズル島踏査指令を進めたときの必要な点数は?

記録を更新したときの点数になる A

神器クエストを受けたあとにナイズル島踏査指令を進めた場合、到達した層に応じた点数になる。クエストを受けたときが10層でも、そのあとに100層に到達すれば必要な点数は250となるのだ。それまでに獲得した点数が必要点数を超えていれば、その時点でミシックWSを使える。

Q 途中で武器を変えても問題ない?

獲得した点数から再開できます A

トライアル武器や鎮魂武器を装備変更しても獲得した点数は残り、ふたたびその武器を装備すれば獲得した点数から再開することができる。一度に必要な点数まで獲得する必要はないので、自分のペースに合わせて進めるといい。

Q 点数の確認方法は?

EVWSは武器の潜在能力が消え、神器クエストはZalsuhmに鎮魂武器をトレード A

具体的な点数を確認する方法はないが、EVWSは武器の潜在能力が消えると必要な点数に達したことがわかる。一方、神器クエストはZalsuhmの台詞から判別可能。点数が溜まるごとに彼の台詞が4段階に変化し、最後の台詞のときに必要な点数に到達したことが判明するのだ。下記の2つの表を獲得した点数の目安にしてほしい。

◆EVWSの点数の確認方法

トライアル武器	点数が300に達する前
トライアルナックル	潜在能力:HP+20 耐土+10 耐水+10

▼

トライアル武器	点数が300に達したあと
トライアルナックル	潜在能力の効果を得られなくなる

◆神器クエストの点数の確認方法

……むむう。ま、まだそれほど器気は増幅されないようだネ。

▼

器気は順調に増幅しているようだよ。た、楽しみだネ……フヒヒ。

▼

こ、これは!まもなく器気があふれだすかもしれないっ。フヒッ、フヒッ、フヒヒヒ……。

▼

フヒヒヒ……。み、見事なまでに器気があふれだしているではないかーっ!

Q 範囲WSなら複数の点数を得られる?

何体に当てても1回につき1点 A

範囲効果のWSで複数の敵に当てても得られる点数は1ポイントのみ。点数はWSを当てた回数ではなく、使用した回数に応じて獲得していくのだ。

Q 神器クエストは複数ジョブで進行可能?

ひとつずつクリアしなくてもOK A

神器クエストは複数のジョブで同時に受けることができる。同時進行できるため、発生させられるクエストをすべて受けておくといい。ただし、鎮魂武器を装備できるのは該当ジョブだけなので、実質ジョブ単位での進行になる。

TIPS レリックWSでもアフターマスを得られる

アフターマスの効果を得る方法はミシックウェポンでミシックWSを使うだけでなく、レリックWSでも得られる。このWSを使うには対応するレリック武器をデュナミスと呼ばれるエリアで手に入れて、ズヴァール城外郭J－8にいるSwichstixに強化してもらう必要があるのだ。なお、ミシックウェポンと同様に、アフターマスの効果は武器ごとによって異なり、消費したTPに応じて効果時間が変化する。

◆ レリックWSのアフターマス

名称	WS	アフターマス
格闘武器	ファイナルヘヴン	モクシャ効果アップ
短剣	マーシーストローク	クリティカルヒット確率アップ
片手剣	ナイツオブラウンド	リジェネ
両手剣	スカージ	クリティカルヒット確率アップ
片手斧	オンスロート	攻撃力アップ
両手斧	メタトロントーメント	被ダメージ軽減
両手鎌	カタストロフィ	ヘイスト

名称	WS	アフターマス
両手槍	ゲイルスコグル	ショックスパイク
片手刀	生者必滅	モクシャ効果アップ
両手刀	零之太刀・回天	ストアTP効果アップ
片手棍	ランドグリース	命中率アップ
両手棍	タルタロスゲート	リフレシュ
弓術	南無八幡	飛命中率アップ
射撃	カラナック	敵対心軽減

SKILL CHAIN DATA

連携データ

連携を発生させる手段はWS、「契約の履行:幻術」、青魔法、オートマトンの4つ。これらの組み合わせをすべてまとめたものが連携データだ。これを活用すれば、連携の仕組みを極めることができる。

用途に合わせて2つの連携表を使いこなそう

連携を発生させられるWSの組み合わせをまとめたものが、下表の「連携相関図」と右表の「レベル別連携の組み合わせ」だ。下表はアルファベットがWSの種類と対応しており、矢印の先にあるWSを使うと発生する連携の種類がわかるようになっている。連携レベルごとのつながりを把握するときに使おう。

右表は、連携の種類からWSの組み合わせを引けるようにしたもの。敵の弱点に合わせて連携を決めるときに使おう。たとえば、雷と氷が弱点属性のクラブ族に有効な連携を発生させるなら、Ⓗ→Ⓐ、Ⓙ→Ⓚで分解か、Ⓑ→Ⓔ、Ⓚ→Ⓛで湾曲を狙うといった具合だ。

◆レベル別連携の組み合わせ

レベル1連携

発生する連携	先に出すWSの種類または発生中の連携	➡	あとに出すWSの種類
振動	Ⓔ/切断 Ⓑ/貫通	➡	Ⓐ
貫通	Ⓒ/収縮	➡	Ⓑ
収縮	Ⓗ/硬化 Ⓑ/貫通	➡	Ⓒ
炸裂	Ⓖ/衝撃 Ⓔ/切断 Ⓒ/収縮	➡	Ⓓ
切断	Ⓕ/溶解 Ⓓ/炸裂	➡	Ⓔ
溶解	Ⓖ/衝撃 Ⓔ/切断	➡	Ⓕ
衝撃	Ⓐ/振動 Ⓗ/硬化	➡	Ⓖ
硬化	Ⓐ/振動	➡	Ⓗ

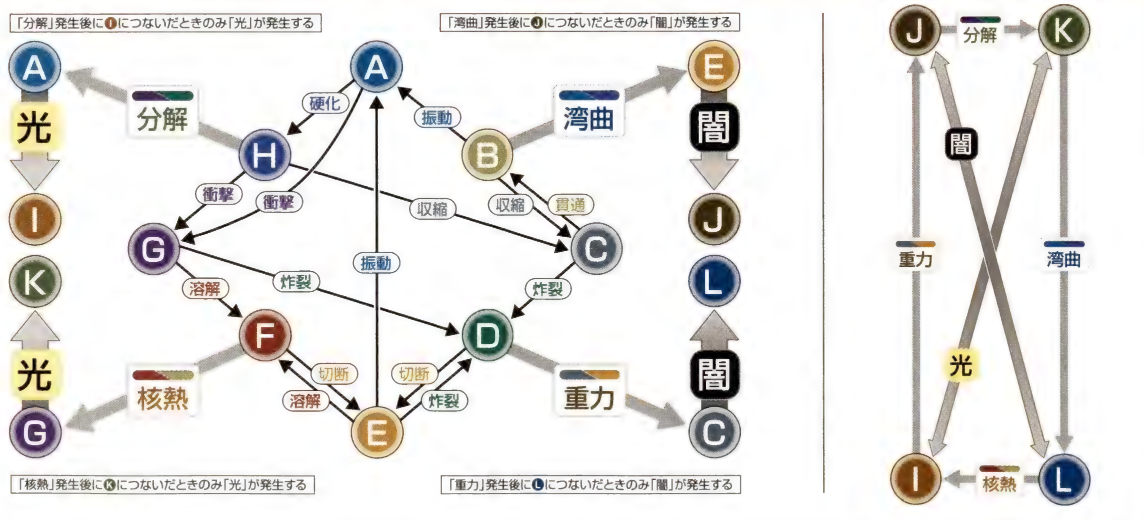
レベル2連携

発生する連携	先に出すWSの種類または発生中の連携	➡	あとに出すWSの種類
核熱	Ⓕ/溶解	➡	Ⓖ
	Ⓛ/湾曲		Ⓘ
重力	Ⓓ/炸裂	➡	Ⓒ
	Ⓘ/核熱		Ⓙ
分解	Ⓗ/硬化	➡	Ⓐ
	Ⓙ/重力		Ⓚ
湾曲	Ⓑ/貫通	➡	Ⓔ
	Ⓚ/分解		Ⓛ

レベル3連携

発生する連携	先に出すWSの種類または発生中の連携	➡	あとに出すWSの種類
光	Ⓘ/核熱	➡	Ⓚ
	Ⓚ/分解		Ⓘ
闇	Ⓙ/重力	➡	Ⓛ
	Ⓛ/湾曲		Ⓙ

連携相関図



連携相関図の見方

Ⓐ P.381から始まる「対応ウェポンスキル一覧」に示すWS、契約の履行:幻術、青魔法、オートマトンのWSに対応。Ⓐ～Ⓛは連携の種類を表す。

レベル1　レベル2　レベル3

硬化　分解　光

矢印の方向にⒶ～Ⓛの技をつなげると、レベル1、レベル2、レベル3のいずれかの連携属性が発生することを示す。たとえばⒶとⒽに該当する技を、Ⓐ→Ⓗ→Ⓐの順に連携させると、Ⓐ→Ⓗの連携時に「硬化」、Ⓗ→Ⓐの連携時に「分解」の連携効果が発生する。

対応ウェポンスキルの見方



1 連携カテゴリー

連携相関図と対応するアルファベットと、そのアルファベットの連携属性を発生させることができる手段。連携属性を発生させられるものは点灯、発生させられないものは消灯している。なお、幻術は「契約の履行:幻術」、マトンはオートマトンを表している。

2 種類

連携属性を発生させることができる手段。

3 発生手段名

WS、履行名、青魔法の名称。語尾の番号は発生させられる連携の優先度を示している。たとえば、Gのあとに DとFに対応する「レッドロータス」を使うと、優先度の高いFとつながり連携属性の溶解が発生するのだ。

4 スキル

WSを習得する戦闘スキルの値。

5 制限

WSの使用制限。意味はP.372を参照。

6 使用ジョブ&Lv情報

WSを使用できるジョブと、そのスキル値に達するレベル。赤字で示しているものは、EXWSを使えるジョブをサポートジョブにする必要がある(P.372)。また、「契約の履行:幻術」はその履行を出せる召喚獣の名称を、青魔法は「ブルーチェーン」の連携属性、オートマトンはフレームと必要なスキル値を記した。なお、略字の意味は次のとおり。

戦…戦士	モ…モンク	白…白魔道士
黒…黒魔道士	赤…赤魔道士	シ…シーフ
ナ…ナイト	暗…暗黒騎士	獣…獣使い
吟…吟遊詩人	狩…狩人	侍…侍
忍…忍者	竜…竜騎士	召…召喚士
青…青魔道士	コ…コルセア	か…からくり士
踊…踊り子	学…学者	

対応ウェポンスキル一覧

A

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
格闘武器	タックル1	40	−	モ13/か14/戦踊15/シ忍16
短剣	シャドーステッチ	70	−	シ23/戦赤吟狩コ踊24/ナ暗獣忍か25/黒学26/侍竜召28
片手剣	サークルブレード1	150	−	ナ青49/戦赤暗コ51/吟侍忍竜52/シ狩踊53/獣56
	ロイエ	−	ミ	ナ75
両手剣	ショックウェーブ	150	−	暗49/戦ナ51
片手斧	スマッシュ2	40	−	戦獣13/暗狩14
	デシメーション2	240	EV	戦獣70/暗狩75
	プライマルレンド	−	ミ	獣75
両手斧	シュトルムヴィント1	70	EX	戦23/暗24
	レイジングラッシュ2	200	SP	戦60
両手鎌	ダークハーベスト	30	−	暗9/戦獣10/黒12
	シャドーオブデス2	70	EX	暗23/戦24/獣24/黒28
	スピニングサイス1	125	−	暗41/戦獣43/黒50
両手槍	ボーパルスラスト1	175	−	竜55/戦侍56/ナ63
片手刀	滴	70	−	忍23
両手刀	六之太刀・光輝1	175	−	侍55/忍57
	八之太刀・月光2	225	SP	侍65
片手棍	ブレインシェイカー	70	−	ナ23/戦白青24/モ黒暗召学25/赤獣吟か26/シ狩侍忍竜28
	スカルブレイカー2	150	−	ナ49/戦白青51/モ黒暗召学52/赤獣吟か53/シ狩侍忍竜56
両手棍	スターバースト2	100	−	ナ33/戦モ黒竜召34/白吟学35
	サンバースト2	150	EX	ナ49/戦モ51/黒竜召51/白52/吟学52
	レトリビューション2	230	EV	ナ67/戦モ召71/黒竜73/白吟学75
	ガーランドオブブリス	−	ミ	召75
弓術	ピアシングアロー1	40	EX	狩13/シ侍14/戦赤15/忍16
	サイドワインダー1	175	EX	狩55/シ侍57/戦赤59/忍63
射撃	スプリットショット1	40	EX	狩13/コ14/シ忍14/戦15/暗16
	スラッグショット1	175	EX	狩55/コ56/シ忍57/戦59/暗63
幻術	バラクーダダイブ	−	−	召1(リヴァイアサン)
	ロックバスター	−	−	召21(タイタン)
青魔法	スプラウトスマック	−	−	青4(ブルーチェーン:振動)
	パワーアタック	−	−	青4(ブルーチェーン:振動)
	テラータッチ2	−	−	青40(ブルーチェーン:振動)
	デスシザース2	−	−	青60(ブルーチェーン:振動)
	ハイドロショット	−	−	青63(ブルーチェーン:振動)
	テールスラップ2	−	−	青69(ブルーチェーン:振動)
マトン	スラップスティック1	−	−	か1(汎用戦フレーム) or か10(魔法戦フレーム)
	カニバルブレード2	150	−	か49(白兵戦フレーム)

B

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
格闘武器	空鳴拳1	200	SP	モ60/か65
	アスケーテンツォルン	−	ミ	モ75
短剣	エヴィサレーション2	230	EV	シ67/コ70/赤踊71/戦吟狩73/獣忍75
両手剣	パワースラッシュ	30	−	暗9/戦ナ10
両手鎌	ボーパルサイス1	150	−	暗49/戦獣51/黒56
両手槍	ダブルスラスト	5	−	戦侍竜1/ナ2
	サンダースラスト1	30	−	竜9/戦侍10/ナ12
	ライデンスラスト1	70	EX	竜23/戦24/侍24/ナ28
	ボーパルスラスト2	175	−	竜55/戦侍56/ナ63
	スキュアー1	200	SP	竜60
	雲蒸竜変	−	ミ	竜75
片手刀	臨	5	−	忍1
	地1	150	−	忍49
	空2	250	EV	忍72
両手刀	壱之太刀・燕飛1	5	−	侍忍1
	参之太刀・轟天1	70	−	侍23/忍25
両手棍	オムニシエンス	−	ミ	学75
弓術	フレイミングアロー2	5	EX	狩1/シ侍1/戦赤忍2
	ピアシングアロー2	40	EX	狩13/シ侍14/戦赤15/忍16
	ダリングアロー2	80	EX	狩26/シ侍28/戦赤30/忍32
	サイドワインダー2	175	EX	狩55/シ侍57/戦赤59/忍63
	ブラストアロー2	200	SP	狩60
	エンピリアルアロー2	250	EV	狩72
射撃	ホットショット2	5	EX	狩コ1/シ忍1/戦暗2
	スプリットショット2	40	EX	狩13/コ14/シ忍14/戦15/暗16
	スナイパーショット2	80	EX	狩26/コ27/シ忍28/戦30/暗32
	スラッグショット2	175	EX	狩55/コ56/シ忍57/戦59/暗63
	ブラストショット2	200	SP	狩60
	デトネーター2	250	EV	狩72/コ75
	レデンサリュート	−	ミ	コ75
幻術	ポイズンネイル	−	−	召5(カーバンクル)
	クレセントファング	−	−	召10(フェンリル)
青魔法	種まき	−	−	青4(ブルーチェーン:貫通)
	羽根吹雪	−	−	青12(ブルーチェーン:貫通)
	ヘルダイブ	−	−	青16(ブルーチェーン:貫通)
	S.ドライバー2	−	−	青26(ブルーチェーン:貫通)
	次元殺1	−	−	青60(ブルーチェーン:貫通)
	スパイラルスピン	−	−	青60(ブルーチェーン:貫通)
マトン	アルクバリスタ2	−	−	か10(射撃戦フレーム)
	デイズ1	150	−	か49(射撃戦フレーム)

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

C

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
格闘武器	短勁	75	EX	モ24／か26／戦踊28／シ忍30
短剣	マンダリクスタッブ	—	ミ	シ75
両手斧	キーンエッジ	150	—	戦49／暗51
両手鎌	ナイトメアサイス1	100	—	暗33／戦獣34／黒40
	インサージェンシー	—	ミ	暗75
両手槍	ペンタスラスト	150	—	竜49／戦侍51／ナ56
片手刀	影	175	—	忍54
	カムハブリ	—	ミ	忍75
両手刀	九之太刀・花車2	250	EV	侍70
片手棍	ブラックヘイロー2	230	EV	ナ67／白70／青71／戦73／モ黒召学75
両手棍	スターバースト1	100	—	ナ33／戦モ黒竜召34／白吟学35
	サンバースト1	150	EX	ナ49／戦モ51／黒竜召51／白52／吟学52
幻術	カミサドー	—	—	召1(ディアボロス)
	ムーンリットチャージ	—	—	召5(フェンリル)
	ダブルパンチ	—	—	召30(イフリート)
青魔法	マヨイタケ	—	—	青8(ブルーチェーン:収縮)
	テラータッチ1	—	—	青40(ブルーチェーン:収縮)
	シックルスラッシュ	—	—	青48(ブルーチェーン:収縮)
	デスシザース1	—	—	青60(ブルーチェーン:収縮)
マトン	カニバルブレード1	150	—	か49(白兵戦フレーム)

D

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
格闘武器	バックハンドブロー	100	—	モ33／か35／戦踊37／シ忍40
短剣	ガストスラッシュ	40	—	シ13／戦赤ナ暗獣吟狩忍コか踊14／黒学15／侍竜召16
	サイクロン1	125	EX	シ41／赤吟狩踊43／戦コ43／忍44／ナ暗獣か44／黒学46／侍竜召50
	ダンシングエッジ2	200	SP	シ60／踊62
片手剣	レッドロータス2	50	EX	ナ青16／戦暗17／赤コ17／吟侍忍竜18／シ狩踊19／獣20
両手剣	フリーズバイト2	100	EX	暗33／戦ナ34
片手斧	レイジングアクス1	5	—	戦暗獣狩1
	ラファールアクス	70	—	戦獣23／暗狩24
両手斧	スチールサイクロン2	240	EV	戦68／暗75
片手刀	凍2	100	—	忍33
	迅1	200	SP	忍60
両手刀	五之太刀・陣風2	150	—	侍49／忍52
	七之太刀・雪風2	200	SP	侍60
片手棍	トゥルーストライク1	175	—	ナ55／戦白青56／モ黒暗召学57／赤獣吟か59／シ狩侍忍竜63
両手棍	アースクラッシャー1	70	EX	ナ23／戦モ24／黒竜召24／白25／吟学25
	シェルクラッシャー	175	—	ナ55／戦モ黒竜召56／白吟学57
弓術	サイドワインダー3	175	EX	狩55／シ侍57／戦赤59／忍63
射撃	スラッグショット3	175	EX	狩55／コ56／シ忍57／戦59／暗63
幻術	クロー	—	—	召1(ガルーダ)
	テールウィップ	—	—	召26(リヴァイアサン)
青魔法	フットキック	—	—	青1(ブルーチェーン:炸裂)
	怒りの一撃	—	—	青34(ブルーチェーン:炸裂)
	シードスプレー2	—	—	青61(ブルーチェーン:炸裂)
	ボディプレス1	—	—	青62(ブルーチェーン:炸裂)
	スパイナルクリーブ2	—	—	青63(ブルーチェーン:炸裂)
	H.バラージ	—	—	青69(ブルーチェーン:炸裂)
マトン	キメラリパー2	—	—	か10(白兵戦フレーム)
	ノックアウト2	145	—	か50(汎用戦フレーム) or か51(魔法戦フレーム)

E

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
短剣	ワスプスティング	5	—	戦赤シナ暗獣吟狩忍コか踊1／黒侍竜召学2
	バイパーバイト	100	EX	シ33／赤吟狩踊34／戦コ34／忍35／ナ暗獣か35／黒学37／侍竜召40
	ダンシングエッジ1	200	SP	シ60／踊62
	ピリッククレオス	—	ミ	踊75
片手剣	ファストブレード	5	—	戦赤ナ暗吟侍忍竜青コ1／シ獣狩踊2
	シャインブレード	100	—	ナ青33／戦赤暗コ34／吟侍忍竜35／シ狩踊37／獣40

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
片手剣	セラフブレード	125	EX	ナ青41／戦暗43／赤コ43／吟侍忍竜44／シ狩踊46／獣50
	ボーパルブレード1	200	EX	ナ青60／戦暗62／赤コ62／侍64／吟忍竜65／シ狩踊70／獣75
	サベッジブレード2	240	EV	ナ68／青70／戦赤73／暗コ75
	エクスピアシオン	—	ミ	青75
両手剣	ハードスラッシュ	5	—	戦ナ暗1
	クレセントムーン	175	—	暗55／戦ナ56
	シックルムーン1	200	SP	暗60／ナ62
片手斧	アバランチアクス1	100	—	戦獣33／暗狩34
	スピニングアクス2	150	EX	戦獣49／暗51／狩51
	ランページ	175	—	戦獣55／暗狩56
	カラミティ1	200	SP	戦獣60
両手斧	アイアンテンペスト	40	—	戦13／暗14
	シュトルムヴィント2	70	EX	戦23／暗24
	キングズジャスティス	—	ミ	戦75
両手鎌	スライス	5	—	戦暗獣1／黒2
	ナイトメアサイス2	100	—	暗33／戦獣34／黒40
	スピニングサイス2	125	—	暗41／戦獣43／黒50
	ボーパルサイス2	150	—	暗49／戦獣51／黒56
	スパイラルヘル2	240	EV	暗68／戦72／獣75
片手刀	烈	30	—	忍9
両手刀	壱之太刀・燕飛2	5	—	侍忍1
	五之太刀・陣風1	150	—	侍49／忍52
射撃	トゥルーフライト	—	ミ	狩75
幻術	ロックスロー	—	—	召1(タイタン)
	ダブルスラップ	—	—	召50(シヴァ)
青魔法	クローサイクロン	—	—	青20(ブルーチェーン:切断)
	S.ドライバー1	—	—	青26(ブルーチェーン:切断)
	スパイナルクリーブ1	—	—	青63(ブルーチェーン:切断)
マトン	ストリングリッパー1	—	—	か10(白兵戦フレーム)
	ノックアウト1	145	—	か50(汎用戦フレーム) or か51(魔法戦フレーム)

F

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
格闘武器	スピンアタック1	150	—	モ49／か52／戦踊53／シ忍56
	夢想阿修羅拳2	250	EV	モ70
	連環六合圏	—	ミ	か75
片手剣	バーニングブレード	30	—	ナ青9／戦赤暗吟侍忍竜コ10／シ狩踊11／獣12
	レッドロータス1	50	EX	ナ青16／戦暗17／赤コ17／吟侍忍竜18／シ狩踊19／獣20
片手斧	スピニングアクス1	150	EX	戦獣49／暗51／狩51
両手刀	四之太刀・陽炎	100	—	侍33／忍35
両手棍	フルスイング1	200	—	ナ60／戦モ黒竜召62／白吟学64
弓術	フレイミングアロー1	5	EX	狩1／シ侍1／戦赤忍2
	ダリングアロー1	80	EX	狩26／シ侍28／戦赤30／忍32
射撃	ホットショット1	5	EX	狩コ1／シ忍1／戦暗2
	スナイパーショット1	80	EX	狩26／コ27／シ忍28／戦30／暗32
幻術	パンチ	—	—	召1(イフリート)
青魔法	メッタ打ち	—	—	青18(ブルーチェーン:溶解)
	まつぼっくり爆弾	—	—	青36(ブルーチェーン:溶解)
	アッパーカット1	—	—	青38(ブルーチェーン:溶解)
	アシュラクロー1	—	—	青70(ブルーチェーン:溶解)
マトン	アルクバリスタ1	—	—	か10(射撃戦フレーム)

G

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
格闘武器	コンボ	5	—	モか1／戦シ忍踊2
	タックル2	40	—	モ13／か14／戦踊15／シ忍16
	乱撃	125	EX	モ41／か44／戦踊46／シ忍50
	スピンアタック2	150	—	モ49／か52／戦踊53／シ忍56
	空鳴拳2	200	SP	モ60／か65
短剣	サイクロン2	125	EX	シ41／赤吟狩踊43／戦コ43／忍44／ナ暗獣か44／黒学46／侍竜召50
片手剣	フラットブレード	75	—	ナ青24／戦赤暗吟侍忍竜コ26／シ狩踊28／獣30

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
片手剣	サークルブレード2	150	–	ナ青49/戦赤暗コ51/吟侍忍竜52/シ狩踊53/獣56
	ボーパルブレード2	200	EX	ナ青60/戦暗62/赤コ62/侍64/吟忍竜65/シ狩踊70/獣75
両手剣	シックルムーン2	200	SP	暗60/ナ62
片手斧	レイジングアクス2	5	–	戦暗獣狩1
	アバランチアクス2	100	–	戦獣33/暗狩34
	スピニングアクス3	150	EX	戦獣49/暗51/狩51
	カラミティ2	200	SP	戦獣60
両手斧	シールドブレイク	5	–	戦暗1
	アーマーブレイク .	100	–	戦33/暗34
	ウェポンブレイク	175	–	戦55/暗56
両手槍	サンダースラスト2	30	–	竜9/戦侍10/ナ12
	ライデンスラスト2	70	EX	竜23/戦24/侍24/ナ28
	足払い	100	–	竜33/戦侍34/ナ40
	スキュアー2	200	SP	竜60
片手刀	地2	150	–	忍49
	迅2	200	SP	忍60
両手刀	参之太刀・轟天2	70	–	侍23/忍25
	六之太刀・光輝2	175	–	侍55/忍57
片手棍	シャインストライク	5	–	戦モ白黒ナ暗召青学1/赤シ獣吟狩侍忍竜か2
	セラフストライク	40	EX	ナ13/戦白暗14/モ黒召青学14/赤獣吟か15/侍16/シ狩忍竜16
	トゥルーストライク2	175	–	ナ55/戦白青56/モ黒暗召学57/赤獣吟か59/シ狩侍忍竜63
	ジャッジメント	200	EX	ナ60/戦白62/青62/モ黒召学64/暗65/赤獣吟か70/侍75/シ狩忍竜75
両手棍	ヘヴィスイング	5	–	戦モ白黒ナ吟竜召学1
	ロッククラッシャー	40	–	ナ13/戦モ白黒吟竜召学14
	アースクラッシャー2	70	EX	ナ23/戦モ24/黒竜召24/白25/吟学25
	フルスイング2	200	–	ナ60/戦モ黒竜召62/白吟学64
幻術	ショックストライク	–	–	召1(ラムウ)
	バーニングストライク	–	–	召23(イフリート)
青魔法	バトルダンス	–	–	青12(ブルーチェーン:衝撃)
	ヘッドバット	–	–	青12(ブルーチェーン:衝撃)
	アッパーカット2	–	–	青38(ブルーチェーン:衝撃)
	ジェットストリーム	–	–	青38(ブルーチェーン:衝撃)
	次元殺2	–	–	青60(ブルーチェーン:衝撃)
	ボディプレス2	–	–	青62(ブルーチェーン:衝撃)
	フライパン	–	–	青63(ブルーチェーン:衝撃)
	アシュラクロー2	–	–	青70(ブルーチェーン:衝撃)
マトン	スラップスティック2	–	–	か1(汎用戦フレーム) or か10(魔法戦フレーム)
	ストリングリッパー2	–	–	か10(白兵戦フレーム)
	デイズ2	150	–	か49(射撃戦フレーム)

H

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
両手剣	フロストバイト	70	–	暗23/戦ナ24
	フリーズバイト1	100	EX	暗33/戦ナ34
片手斧	スマッシュ1	40	–	戦獣13/暗狩14
両手斧	レイジングラッシュ1	200	SP	戦60
両手鎌	シャドーオブデス1	70	EX	暗23/戦24/獣24/黒28
	ギロティン	200	SP	暗60
両手槍	インパルスドライヴ2	240	EV	竜68/戦侍75
片手刀	凍1	100	–	忍33
両手刀	弐之太刀・鋒縛	30	–	侍9/忍10
	七之太刀・雪風1	200	SP	侍60
	十之太刀・乱鴉	–	ミ	侍75
片手棍	スカルブレイカー1	150	–	ナ49/戦白青51/モ黒暗召学52/赤獣吟か53/シ狩侍忍竜56
弓術	ブラストアロー1	200	SP	狩60
射撃	ブラストショット1	200	SP	狩60
幻術	アクスキック	–	–	召1(シヴァ)
	メガリススロー	–	–	召35(タイタン)
青魔法	グランドスラム	–	–	青30(ブルーチェーン:硬化)
	M.バイト	–	–	青44(ブルーチェーン:硬化)
	シードスプレー1	–	–	青61(ブルーチェーン:硬化)
	F.リップ	–	–	青63(ブルーチェーン:硬化)
	テールスラップ1	–	–	青69(ブルーチェーン:硬化)
マトン	キメラリパー1	–	–	か10(白兵戦フレーム)

I

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
格闘武器	アスケーテンツォルン	–	ミ	モ75
短剣	マンダリクスタッブ	–	ミ	シ75
片手剣	ロイエ	–	ミ	ナ75
片手斧	ミストラルアクス	225	SP	戦獣66
	デシメーション1	240	EV	戦獣70/暗狩75
両手鎌	インサージェンシー	–	ミ	暗75
両手槍	大車輪	225	SP	竜65
	雲蒸竜変	–	ミ	竜75
両手刀	九之太刀・花車1	250	EV	侍70
片手棍	ヘキサストライク	220	SP	白67
両手棍	ガーランドオブブリス	–	ミ	召75
弓術	アーチングアロー	225	SP	狩66
	エンピリアルアロー1	250	EV	狩72
射撃	ヘヴィショット	225	SP	狩66
	デトネーター1	250	EV	狩72/コ75
青魔法	キャノンボール	–	–	青70(ブルーチェーン:核熱)
マトン	マジックモーター	225	–	か69(汎用戦フレーム) or か74(魔法戦フレーム)

J

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
格闘武器	夢想阿修羅拳1	250	EV	モ70
	連環六合圏	–	ミ	か75
短剣	エヴィサレーション1	230	EV	シ67/コ70/赤踊71/戦吟狩73/獣忍75
片手剣	スウィフトブレード	225	SP	ナ65
片手斧	プライマルレンド	–	ミ	獣75
両手槍	インパルスドライヴ1	240	EV	竜68/戦侍75
片手刀	天	225	SP	忍66
	空1	250	EV	忍72
両手刀	十之太刀・乱鴉	–	ミ	侍75
両手棍	レトリビューション1	230	EV	ナ67/戦モ召71/黒竜73/白吟学75
	オムニシエンス	–	ミ	学75
射撃	レデンサリュート	–	ミ	コ75
青魔法	バーチカルクリーヴ	–	–	青75(ブルーチェーン:重力)
マトン	アーマーピアッサー	245	–	か71(射撃戦フレーム)

K

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
格闘武器	双竜脚	225	SP	モ65/か75
短剣	シャークバイト	225	SP	シ66/踊68
	モーダントライム1	–	ミ	吟75
片手剣	サベッジブレード1	240	EV	ナ68/青70/戦赤73/暗コ75
	ロズレーファタール1	–	ミ	赤75
両手剣	スピンスラッシュ	225	SP	暗66/ナ69
	グラウンドストライク1	250	EV	暗72/戦74/ナ75
両手斧	キングズジャスティス	–	ミ	戦75
片手刀	カムハブリ	–	ミ	忍75
片手棍	ブラックヘイロー1	230	EV	ナ67/白70/青71/戦73/モ黒召学75
両手棍	ヴィゾフニル1	–	ミ	黒75
射撃	トゥルーフライト	–	ミ	狩75
青魔法	ラムチャージ	–	–	青73(ブルーチェーン:分解)
マトン	ボーンクラッシャー	245	–	か71(白兵戦フレーム)

L

格闘武器 短剣 片手剣 両手剣 片手斧 両手斧 両手鎌 両手槍 片手刀 両手刀 片手棍 両手棍 弓術 射撃 幻術 青魔法 マトン

種類	発生手段名	スキル	制限	使用ジョブ&Lv情報
短剣	モーダントライム2	–	ミ	吟75
	ピリッククレオス	–	ミ	踊75
片手剣	ロズレーファタール2	–	ミ	赤75
	エクスピアシオン	–	ミ	青75
両手剣	グラウンドストライク2	250	EV	暗72/戦74/ナ75
両手斧	フルブレイク	225	SP	戦65
	スチールサイクロン1	240	EV	戦68/暗75
両手鎌	クロスリーパー	225	SP	暗65
	スパイラルヘル1	240	EV	暗68/戦72/獣75
両手刀	八之太刀・月光1	225	SP	侍65
両手棍	ヴィゾフニル2	–	ミ	黒75
青魔法	ディセバーメント	–	–	青72(ブルーチェーン:湾曲)

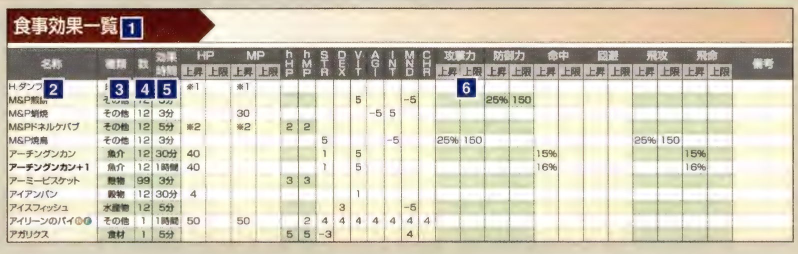
◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

FOOD DATA

食品データ

使用することで効果を得られる食品を五十音順に並べた表と、重要なパラメータごとに分けた食品ランキングを掲載。さらに攻撃力・防御力・飛攻ごとのオススメの食事をまとめた。

食品データの見方



1 効果一覧・ランキング
前半は食事効果一覧と食事効果と重複するドリンク効果一覧、後半は重要なパラメータごとの食品ランキングとなっている。

2 名称
食品の名称。HQは太字、RareはⓇ、ExはⒺで記している。

3 種類
競売所での分類。

4 数
食品のスタック数。

5 効果時間
食品の効果時間。

6 食事効果
食品を使用したときの効果。備考に範囲と記しているものは、近くにいるパーティメンバーにも効果が及ぶ。

食事効果一覧

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
H.ダンプティ	肉・卵	1	3時間	※1		※1																							
M&P煎餅	その他	12	3分									5			-5				25%	150									
M&P蛸焼	その他	12	3分			30							-5	5															
M&Pドネルケバブ	その他	12	5分	5%		5%		2	2																				
M&P焼鳥	その他	12	3分							5				-5			25%	150							25%	150			
アーチングンカン	魚介	12	30分	40						1		5									15%						15%		
アーチングンカン+1	魚介	12	1時間	40						1		5									16%						16%		
アーミービスケット	穀物	99	3分					3	3																				
アイアンパン	穀物	12	30分	4								1																	
アイスフィッシュ	水産物	12	5分								3				-5														
アイリーンのパイⓇⒺ	その他	1	1時間	50		50			2	4	4	4	4	4	4	4													
アガリクス	食材	1	5分					5	5	-3					4														
アズーフの野菜	獣の餌	12	5分									-5	3																
温かい卵Ⓡ	食材	1	30分	18		18																							
アップルパイ	スィーツ	12	30分			25							-1	3															
アップルパイ+1	スィーツ	12	1時間			30			2					4															
アプカルの卵	食材	1	5分	6		6																							
アラバルウ	水産物	12	5分								2				-4														
アラビアータ	穀物	12	30分	17%	140					5		2		-7			22%	90							22%	90			ストアTP レジストスリープ
アラビアータ+1	穀物	12	1時間	17%	150					5		2		-7			23%	100							23%	100			ストアTP レジストスリープ
アルザビコーヒー	ドリンク	1	3時間					3	3																				
アルザビコーヒー+1	ドリンク	1	4時間					5	5																				
鮟鱇鍋	スープ類	1	3時間	10%		10		5	1												15%	15					15%	15	範囲
鮟鱇鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%		20		9	3		4		2		2						15%						15%		範囲
鮟鱇鍋目付	スープ類	1	4時間	10%		15		7	2		2		1		1						15%	30					15%	30	範囲
アンチョビ	魚介	12	5分								1				-3														
アンチョビピザ	穀物	1	3時間	30							1						10%	20			9%	15							
アンチョビピザ+1	穀物	1	4時間	35							2						10%	21			9%	16							
アンブロシアⒺ	その他	1	4時間	7		7		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7		2.5%		7		7		7		7		

※1 10上昇し、さらに6%上昇する

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
イエローカレー	スープ類	1	3時間	20				2	1	5			2	-4			20.5%	75							20.5%	75			レジストスリープ レジストスタン
イエローグローブ	水産物	12	5分								2				-4														
イクラグンカン	魚介	1	30分	30		10					3				-2						18%	28					18%	28	
イクラグンカン+1	魚介	1	1時間	30		12					3				-1						18%	30					18%	30	
石のスープ	スープ類	1	3時間					2																					
イスタコズ	水産物	1	5分								-5	3							15.5%	50									
イスティルディエ	水産物	1	5分								-5	4							16%	50									
イチピラフ	穀物	1	3時間	14%	65			1		4		-1		-1			22%	65							22%	65			
イチピラフ+1	穀物	1	4時間	14%	70			1		5		-2		-2			22%	70							22%	70			
イボガエルの黒焼き	肉・卵	1	3時間								2		2		-1														レジストポイズン
イモリの香焼き	肉・卵	1	4時間								4				-3		18%	65											レジストウィルス レジストカーズ
イモリの黒焼き	肉・卵	1	3時間								4				-3		18%	60											レジストウィルス レジストカーズ
イルミクヘルバス	スィーツ	1	3時間	10%	75	3%	13							1															範囲
ヴィーガンソテー	野菜	1	4時間									-1	1														7%	20	
ウィザードクッキー	スィーツ	99	5分						7																				プラントイドキラー レジストスロウ
ウィッチシチュー	スープ類	1	4時間			45			4	-1					4														敵対心マイナス
ウィッチヌガー	スィーツ	12	1時間	50									-3	3															
ウィッチリゾット	穀物	1	4時間			35			2	-1		3			3														敵対心マイナス
ウィンダスティー	ドリンク	1	3時間									-2				1													
ウィンダス風サラダ	野菜	1	3時間			20						-1	5														8%	10	
ウィンダス風タコス	野菜	12	30分			20			1			-1	5												1		8%	10	
ウォーターメロン	食材	12	5分										-6	4															
ヴォンブカロット	獣の餌	12	5分									-4	2																
ウスクムル	水産物	1	5分								3				-5														
ウナギの串焼	魚介	12	30分								4				-3								5						
ウナギの姿焼き	魚介	12	1時間								5				-3								5						
海老せんべい	穀物	99	3分					8				1							10										
海老せんべい改	穀物	99	5分					9				2							10										
エメラルドキッシュ	野菜	12	1時間			15							1														7%	20	
エメラルドスープ	スープ類	1	4時間					3				-1	2														6		
エルシモパームの実	食材	12	5分					1					-3	1															
エルシモフロッグ	水産物	12	5分								2		2		-4														
エンサラダデヴィダ	野菜	1	4時間							2			7												15		25		
エンサラダデノパル	野菜	1	3時間							1			6												10		20		
王国風オムレツ	肉・卵	1	3時間							5	2			-3	4		20%	65							20%	65			
王族御用達オムレツ	肉・卵	1	4時間							5	2			-3	4		22%	70							22%	70			
王族御用達ソテー	肉・卵	1	4時間					1		5			1	-2			22%	80							22%	80			レジストスタン
オーガイール	水産物	12	5分								2				-4								5						
オーシャンスープ	スープ類	1	4時間	5%		5		9			4						14%								14%				
大羊の肉	食材	12	5分							2				-4															
オールドベリー(R)(E)	その他	1	30分										-3	1															
お気に召すまま	スィーツ	12	4時間	10		5%	30	2	2					5															範囲
オクトパススシ	魚介	12	30分							1											14%						14%		レジストスリープ
オクトパススシ+1	魚介	12	1時間							2											15%						15%		レジストスリープ
踊りザリガニ	魚介	12	1時間																30%	30									
オドリタケ	食材	12	5分							-5					3														
おにぎり	穀物	12	30分	10				1			-1	2																	
オプチカルスープ	スープ類	1	4時間	6%	75			5								-15					15						15		
オポオポのタルト	スィーツ	12	1時間	12		12			3					4															
オルトラーナ	穀物	12	30分	30%	70							2	2																
オルトラーナ+1	穀物	12	1時間	30%	75							2	2																
オレンジクーヘン	スィーツ	1	3時間			13%	75																						
オレンジクーヘン+1	スィーツ	1	4時間			13%	80		1																				
オレンジケーキ	スィーツ	1	3時間					3	4																				範囲
オロボンの肉	食材	1	5分	10		-10				6				-8															デーモンキラー
音楽の森のサラダ	野菜	1	4時間			20						-1	5														8%	15	
音楽の森のタコス	野菜	12	1時間			20			1			-1	5												1		8%	15	
温野菜のスープ	スープ類	1	4時間					3				-1	5														6		
ガー	水産物	1	5分								3				-5														
カークォン	水産物	12	5分								2		2		-4														
ガーナード	水産物	1	5分								2				-4														
蚕の卵(E)	その他	12	5分	12		12																							
カエルの香焼き	肉・卵	12	1時間								3		2		-2		14%						5		14%				
カエルの黒焼き	肉・卵	12	30分								2		2		-2		14%						5		14%				
カザムパイン	食材	12	5分										-5	3															
カダーバフロッグ	水産物	1	5分								2		2		-4														
カッパーフロッグ	水産物	12	5分								2		2		-4														
ガトーオーフレース	スィーツ	1	3時間	8		8%	50	1	1					1															範囲
蟹鍋	スープ類	1	3時間	10%	50	10		5	1										20%	50			5						範囲
蟹鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%	100	20		9	3			2	2		4				20%	100			7						範囲
蟹鍋目付	スープ類	1	4時間	10%	75	15		7	2			1	1		2				20%	75			6						範囲
カプルンバァ	水産物	1	5分								3				-5														
カモミールティー	ドリンク	1	3時間			8			1			-2				2													睡眠耐性マイナス
カヤバルウ	水産物	1	5分								4				-6														
カラクールの肉	食材	1	5分							2				-4															

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

食事効果一覧のつづき

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
からしせんべい	穀物	99	3分					7																					レジストスリープ ビーストキラー
からしせんべい改	穀物	99	5分					9																					レジストスリープ ビーストキラー
カラフルエッグ	肉・卵	12	30分	20		20											3								2.5				
カラマール	水産物	1	5分								3				-5														
ガルカンソーセージ	肉・卵	12	30分							3				-4			9								9				
カルヌヤルク	野菜	1	30分									-1	3				20%	65					6		20%	65			
カルヌヤルク+1	野菜	12	1時間									-2	4				22%	70					7		22%	70			
カルボナーラ	穀物	12	30分	14%	175	10				4		2		-3			17%	65											ストアTP
カルボナーラ+1	穀物	12	1時間	14%	180	15				4		2		-3			17%	70											ストアTP
巌窟王	スィーツ	1	4時間	10		3%	15	2	1					3															範囲
ギサールの野菜	獣の餌	12	5分									-5	3																
キトロン	食材	12	5分										-6	4															
絹のたしなみ	スィーツ	1	4時間					3	6																				範囲
絹のつつしみ	スィーツ	1	4時間			4%	90	2	7																				範囲
絹のはぐくみ	スィーツ	1	4時間					4	5																				範囲
絹のほほえみ	スィーツ	1	4時間					4	7					2															範囲
絹のまどろみ	スィーツ	1	4時間					2	5																				範囲
キノコシチュー	スープ類	1	3時間			40			4	-1					4														敵対心マイナス
キノコスープ魔女風	スープ類	1	4時間			25			1	-1					2														敵対心マイナス
キノコの塩焼き	野菜	12	30分			10			2	-1					3														敵対心マイナス
キノコのスープ	スープ類	1	3時間			20			1	-1					2														敵対心マイナス
キノコのリゾット	穀物	1	3時間			30			2	-1		3			3														敵対心マイナス
牛鍋	スープ類	1	3時間	10%	50	10		5	1								18%	40					5						範囲
牛鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%	100	20		9	3	4			2		2		18%	80					7						範囲
牛鍋目付	スープ類	1	4時間	10%	75	15		7	2	2			1		1		18%	60					6						範囲
キューピッドチョコ(R)	スィーツ	1	3時間														10				10				10		10		
キュス	水産物	12	5分								2				-4														
キュスの香草焼き	魚介	1	3時間								1				-1												7%	10	
キュスの薬膳焼き	魚介	1	4時間								1				-1												7%	15	
金魚	水産物	12	5分								2				-4														
キングトリュフ	食材	12	5分							-6					4														
クァールサンド	穀物	12	30分			10		1		5			1	-2			20%	75							20%	75			レジストスタン レジストスリープ
クァールサンド+1	穀物	12	1時間			15		1		5			1	-2			22%	80							22%	80			レジストスタン レジストスリープ
クァールのソテー	肉・卵	1	3時間					1		5			1	-2			20%	75							20%	75			レジストスタン
クァールの肉	食材	12	5分							5				-7															
クゥダフ風シチュー(R)(E)	その他	1	3時間									2	-4						17%	60									
草粥	穀物	1	3時間					4				-1	2														15%	10	
クラブスシ	魚介	12	30分									1							10		13%								レジストスリープ
クラブスシ+1	魚介	12	1時間									2							15		14%								レジストスリープ
グリーディ	水産物	12	5分								1				-3														
クリームパフ	スィーツ	12	30分	-10										7															
グリーンカレー	スープ類	1	3時間					2	1			1	2						8.5%								5%	25	レジストスリープ
グリーンキッシュ	野菜	12	30分			10						-1	1														7%	15	
クリムゾンゼリー	スィーツ	1	3時間			12%	85		2					6															
胡桃	食材	12	3分	30																									
黒兎のグリル	肉・卵	1	4時間							2				-1			20%	30											
グロウベルグレタス	食材	12	5分									-3	1																
黒出目金	水産物	12	5分								2				-4														
黒パン	穀物	12	30分	8							-1	2																	
ケーニヒスクーヘン	スィーツ	1	3時間	8		3%	13	1						2															範囲
ゲゾスシ	魚介	12	30分	20							3		3		-1						20%	18					20%	18	ダブルアタック
ゲゾスシ+1	魚介	12	1時間	20							3		3								20%	20					20%	20	ダブルアタック
ケルベロスの肉	食材	1	5分	10		-10				6				-8															デーモンキラー
元老院御用達ソテー	野菜	1	4時間			65			7						7														
コインクッキー	スィーツ	99	5分						6																				ヴァーミンキラー レジストポイズン
幸運の卵(R)(E)	その他	1	30分	14		14																	10						
煌魚の腹子	魚介	12	5分	8		8					4				-6														
コーヒーマフィン	スィーツ	12	30分			10%	85			-1					1														
コーヒーマフィン+1	スィーツ	12	1時間			10%	90			-1					2														
氷の女王の微笑み	スィーツ	12	1時間	15		16%	85		2																				
ゴールドカープ	水産物	12	5分								3				-5														
ゴールドロブスター	水産物	12	5分								-5	3							15.5%	50									
コーンカラマリ	水産物	12	5分								3				-5														
コカトリスの肉	食材	12	5分							4				-6															
コカトリスの煮込み	肉・卵	1	3時間							5			2	-2	1		22%	60							22%	60			レジストペトリ
コットンキャンディ	その他	12	5分			10%			3																				
コバルトジェリー	水産物	12	5分								1				-3														
ゴブリンチョコ	スィーツ	99	3分					5																					リザードキラー レジストペトリ
ゴブリンドリンク	ドリンク	1	3時間																										
ゴブリンパイ	魚介	12	30分	12		12					-1	-1	3			-5			9%										
ゴブリンパン	穀物	12	30分	7								1				-5													
ゴブリン風キノコ鍋	野菜	1	3時間												10	-5													レジストポイズン レジストブライン
ゴブリン風シチュー	不明	1	3時間								-4						15.5%	80							15.5%	80			

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
ゴブリン風野菜炒め	その他	1	3時間									2	5			-5													
木洩れ日に包まれて	スィーツ	1	4時間	10		3%	15	2	5					3															範囲
こんがりコーン	野菜	12	1時間	10				1				4																	
金剛王の闇スープ	その他	1	4時間							-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7													
サーモンサンド	穀物	12	30分								2	1	1	2	-2												2		
サーモンサンド+1	穀物	12	1時間								2	1	1	2	-2												3		
サーモンスシ	魚介	12	30分							1											14%						14%		
サーモンスシ+1	魚介	12	1時間							1											15%						15%		
サーモンのクルート	魚介	12	30分			3%		2	1		2				-2												6%	15	
サーモンの腹子	魚介	12	5分	6		6					2				-3														
サーモンのムニエル	魚介	1	3時間								2				-2												7%	10	
サーモンムニエル+1	魚介	1	4時間								2				-2												7%	15	
サーモンロウ	魚介	1	30分	8		8					2				-1														
鮭おにぎり	穀物	12	30分	10				1			2	2			-1														
サケビタケ	食材	12	5分							-4					2														
細雪のダンス	スィーツ	1	4時間			19%	65		1					2															風耐性アップ
ザザンバルウ	水産物	1	5分								3				-5														
サブゼロジェラート	スィーツ	1	1時間	10		16%	80		2																				
ザフムルグバス	水産物	12	5分								2				-4														
更紗コメット	水産物	12	5分								2				-4														
ザリガニ	水産物	12	5分								-3	1							9%	25									
ザリガニの塩ゆで	魚介	12	30分																30%	25									
サルサ	食材	1	5分							-1	-1	-1	-1	-1	-1														レジストスリープ
荒蕎麦	穀物	12	30分	12%	180								3																レジストスリープ
荒蕎麦改	穀物	12	1時間	12%	185								4																レジストスリープ
サルタオレンジ	食材	12	5分										-3	1															
ザルツブレーツェル	穀物	1	5分			8%	60					2																	
サンゴタケ	食材	12	5分							-4					2														
サンセットスープ	スープ類	1	4時間					5				-1	3														9%	20	
山賊おにぎり	穀物	12	1時間	12				2				3																	
サンダーメロン	食材	12	5分										-6	4															
サンドフィッシュ	水産物	12	5分								3				-5														
サンドリアカロット	食材	12	5分									-4	2																
サンドリアグレープ	食材	12	5分										-5	3															
サンドリアティー	ドリンク	1	3時間									-2				2													
シーフードシチュー	スープ類	1	3時間	20							1	5							25%	120									
シープジャーキー	肉・卵	12	1時間							3				-1			23%	35											
自家製おにぎりⒺ	その他	1	30分								1																		
自家製サラダⒺ	その他	1	30分			10																							
自家製ジェラートⒺ	その他	1	30分											1															
自家製シチューⒺ	その他	1	30分									1																	
自家製ステーキⒺ	その他	1	30分							1																			
自家製チーズⒺ	その他	1	30分	10																									
自家製ハーブティーⒺ	その他	1	30分					1																					
自家製パンⒺ	その他	1	30分						1																				
自家製リゾットⒺ	その他	12	30分												1														
シシケバブ	肉・卵	12	30分							6		-2		-2			20%	70							20%	70			
シシケバブ+1	肉・卵	12	1時間							6		-1		-1			22%	75							22%	75			
ジズの肉	食材	12	5分							4				-6															
シナモンクッキー	スィーツ	99	3分						4																				ヴァーミンキラー レジストポイズン
シバル	食材	12	5分									-3	1																レジストウィルス
シモカブ	食材	12	5分									-4	2																
ジャックスープ	スープ類	1	4時間	2%				5				-1	3														8%	25	
ジャックナイフ	水産物	12	5分								-5	4							16%	50									
ジャックのランタン	野菜	1	3時間													-10					10		10				10		闇耐性アップ アルカナキラー
ジャックパイ	スィーツ	12	1時間			45			1					4		-1													
シャラムビーチーズ	食材	12	1時間	5.5%	40																								
シャルーグの野菜	獣の餌	12	5分									-5	3																
シャル貝	水産物	12	5分								-5	4							16%	50									
シャル貝パイン蒸し	魚介	1	3時間			20					1	4		1					25%	100									
シュヴァルサーモン	水産物	12	5分								2				-4														
ジューシーマトン	肉・卵	1	4時間							3				-1			27%	35											
修道院御用達ソテー	野菜	1	4時間										1														7%	20	
シュトラッチ	スィーツ	1	3時間	8		10								1															範囲
シュリンプスシ	魚介	12	30分									1							5		14%						14%		レジストスリープ
シュリンプスシ+1	魚介	12	1時間									2							10		15%						15%		レジストスリープ
春菊	食材	1	5分									-1	1																
将軍おにぎり	穀物	12	1時間	20							4	4				4													
蒸留水	食材	12	3分																										
白滝	食材	1	5分							-3					1														
シルバーシャーク	水産物	12	5分								4				-6														
白パン	穀物	12	30分	16							-1	3																	
白身魚のシチュー	スープ類	1	3時間	10							3				-3						3						7%	10	
白蜜	食材	12	5分						1																				
ジンジャークッキー	スィーツ	99	3分						5																				プラントイドキラー レジストスロウ
新雪のロランベリー	スィーツ	1	4時間			19%	60							2															風耐性アップ
スイート焼きリンゴ	スィーツ	12	1時間			25			2					4															

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

食事効果一覧のつづき

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
スィートリザード	肉・卵	1	30分	5		5		2	2		1																		
水軍おにぎり	穀物	12	1時間	12				2			3	3																	
水泡眼	その他	1	5分								2				−4														
スィミット	穀物	1	30分	16							−1	3																	
スィミット+1	穀物	1	1時間	18								4																	
スキッドスシ	魚介	12	30分	30							6		5		−1						15%						15%		レジストスリープ
スキッドスシ+1	魚介	12	1時間	30							6		5								16%						16%		レジストスリープ
スズキのクルート	魚介	12	30分			5%		9	2		4				5						3						6%	20	
スタミナスープ	スープ類	1	4時間	12%				10			4	6			−3														
スチールパン	穀物	12	1時間	6								1																	
ズッキーニ	食材	12	5分									−3	1																
スッポンスープ	スープ類	1	3時間	10%				5			4	6			−3														
ステッキキャンデー(R)	その他	1	4時間						2					4	4														
ストーンチーズ	食材	12	30分	5.5%	40																								
スノールジェラート	スィーツ	12	30分			16%	75		1																				
スミロドンの肝	食材	12	5分							5				−7															
スモークドサーモン	魚介	12	30分								2				−3												1		
ゼーガムカロット	獣の餌	12	5分									−4	2																
ゼブライール	水産物	12	5分								2				−4								5						
千星一月物語	スィーツ	1	4時間	10%	100	3%	15	1	1					2															範囲
雑煮	スープ類	1	3時間	10		10		1	1	1	1	1	1				1				1		1		1		1		
雑煮改	スープ類	1	4時間	12		12		1	1	2	2	2	2				2				2		2		2		2		
ソーセージ	肉・卵	12	30分	3%						3				−1			27%	30							27%	30			
ソーセージロール	穀物	12	30分	6%								3		−1			27%	30							27%	30			
ソールスシ	魚介	12	30分	20						5	6										15%						15%		レジストスリープ
ソールスシ+1	魚介	12	1時間	20						5	6										16%						16%		レジストスリープ
族長専用海の幸串焼	魚介	12	1時間								1	2			−1				25%	95									
族長専用山の幸串焼	肉・卵	12	1時間							5			1	−2			22%	65											
ソフィックシチュー	スープ類	1	4時間					3	3		6			6	6														
ターキーロースト(R)	その他	1	4時間					2		4		4																	
ダークバス	水産物	12	5分								2				−4														
タイガーコッド	水産物	12	5分								2				−4														
大聖堂御用達サラダ	野菜	1	4時間			15%	90			−5		−5	7		7												17		
タイドリゾット	穀物	1	4時間	45				1			6		3		−4												6%	20	
谷間の姫百合	スィーツ	1	4時間	10		15		2	2					2															範囲
タブナジア雄羊の肉	その他	12	5分							2				−4															
タブナジアゴビー	水産物	12	5分								4				−6														
タブナジア羊レバー(E)	その他	1	30分							2				−4															
タブナジア風サラダ	野菜	1	3時間	20		20					4	6	4			4			25%	150									
タブナジア風タコス	魚介	12	30分	20		20		1	1		4	6	4			4			25%	150									
たまごナス	食材	12	5分									−5	3																
卵のスープ	スープ類	1	3時間	5.5%	30	5		5																					
ダルメルシチュー	スープ類	1	3時間							4		2	1	−2			25%	45							25%	45			
ダルメルステーキ	肉・卵	1	3時間							4				−2			25%	45											
ダルメルの肉	食材	12	5分							3				−5															
ダルメルパイ	肉・卵	12	30分	25						4		1	2	−2	1		25%	45							25%	45			
ダルメルパイ+1	肉・卵	12	1時間	25						4		1	2	−2	1		25%	50							25%	50			
チーズサンド	野菜	12	30分	10									1																
チーズサンド+1	野菜	12	1時間	10									2																
知恵のスープ	スープ類	1	4時間	3		3		3		1	1	1	1	1	1	1													
チェリーマフィン	スィーツ	12	30分			10%	80						−1	1															
チェリーマフィン+1	スィーツ	12	1時間			10%	85						−1	2															
粽	穀物	12	30分	17				2	2	3		2	1				20%	45			5				30%	45			レジストパライズ
チャイ	ドリンク	1	3時間									−2				2													
チャイ+1	ドリンク	1	4時間									−3				3													
蟲卵の香味焼き	肉・卵	1	3時間	6%	80	10						−1	3										8						
チュルブル	肉・卵	1	3時間	5%	150	5%	100	3	3																				
チュルブル+1	肉・卵	1	4時間	5.5%	150	5.5%	100	3	4																				
チョコドリンク	ドリンク	1	3時間						3																				
チョコレートケーキ	スィーツ	1	3時間			3%	90	1	6																				範囲
月の船の旅	スィーツ	1	4時間	10		10		1	1					2															
月見団子	穀物	12	5分	3		3																							
ディアトリマの肉	その他	12	5分							4				−6															
ディル	水産物	1	5分								4				−6														
デーツ	食材	1	5分					1					−3	1															
デニズアナス	水産物	1	5分								1				−3														
デリシャスプルス	スープ類	1	4時間					5			−1	3																	
デルフラントペア	食材	12	5分										−3	1															
トゥーナスシ	魚介	12	30分	20							3					5					15%						15%		レジストスリープ
トゥーナのかぶと煮	魚介	1	3時間			20			2		3			4	−3								5						
トカゲの卵	食材	12	5分	5		5																							
殿様おにぎり	穀物	12	30分	15							3	3				3													
トマトスープ	スープ類	1	3時間					5				−1	3														9%	15	
ドライデーツ	スィーツ	12	30分	10		20							−1	3															
ドライデーツ+1	スィーツ	1	1時間	12		22							−1	4															
ドライベリー	スィーツ	12	3分										−3	1															
ドライベリー+1	スィーツ	12	5分										−3	1															
ドラゴンスープ	スープ類	1	3時間	20				8		7		2	2	−3			22%	150							22%	150			デーモンキラー
ドラゴンステーキ	肉・卵	1	4時間	25				2	2	7				−3			20%	150							20%	150			デーモンキラー
ドラゴンフルーツ	食材	12	5分										−6	4															

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
ドラドスシ	魚介	12	30分								5										15%						15%		レジストスリープ 敵対心プラス
ドラドスシ+1	魚介	12	1時間								5										16%						16%		レジストスリープ 敵対心プラス
トランペットシェル	水産物	1	5分								-5	4							16%	50									
トリカラードカープ	水産物	12	5分								2				-4														
鳥の卵	食材	12	5分	6		6																							
トリロバイト	水産物	12	5分								-5	3							15.5%	50									
トルティーヤ	穀物	12	30分	6							-1	4																	
トルティーヤブエノ	穀物	12	1時間	8								4																	
トロスシ	魚介	12	1時間	20							3					5					16%						16%		レジストスリープ
トロピカルクラム	水産物	12	5分								-5	4							16%	50									
どんぐりクッキー	スィーツ	99	3分						3																				アクアンキラー レジストサイレス
トンノ	穀物	12	30分	13%	180			1			1	2																	
トンノ+1	穀物	12	1時間	13%	185			1			1	2																	
ナヴァラン	肉・卵	1	3時間	3%						3		1	1	-1			27%	30					5		27%	30			
ナシュモ風シチュー	スープ類	1	3時間			-100						-10	-10	-10	-10	-10	18%	60	-100		15%	25	-100						
ナパ	食材	1	5分									-3	1																
ナマズのグレープ蒸	魚介	1	3時間	30		1%					3			1	-3												6%	15	土耐性アップ
ニシンの塩漬け	魚介	12	30分								3				-3		12%								12%				
日輪の種子	食材	12	5分								-3	1																	
人形の家	スィーツ	1	4時間	10		10%	55	3	2					4															範囲
にんにくせんべい	穀物	99	3分					6																					アンデッドキラー レジストブライン
にんにくせんべい改	穀物	99	5分					8																					アンデッドキラー レジストブライン
ネビムナイト	水産物	12	5分								-3	2							12.5%	50									
ネビムナイトの壷焼	魚介	12	30分								1	2							25%	70									
ネビムのバター焼	魚介	12	1時間								1	2							25%	75									
ネムリタケ	食材	12	5分							-3					1														
ねりわさび	食材	12	5分							-1	-1	-1	-1	-1	-1														レジストスリープ
ネロディセピア	穀物	12	30分	17%	130						3	2	-1		-2	-1													ストアTP ダブルアタック
ネロディセピア+1	穀物	12	1時間	17%	140						3	2	-1		-2	-1													ストアTP ダブルアタック
野兎のグリル	肉・卵	1	3時間							2				-1			30%	15											
野兎の塩焼き	肉・卵	1	30分	10				1		1																			
野兎の肉	食材	12	5分							1				-3															
ノーブルレディ	水産物	12	5分								3				-5	3													
ノストーヘリング	水産物	12	5分								2				-4														
ノパル	食材	12	5分									-4	2																
呪われたスープ	呪物	1	4時間							-7	-7	-7	-7	-7	-7	-7													
パーティエッグ	肉・卵	12	1時間	25		25											5								4.5				
ハートチョコ	スィーツ	12	1時間						4																				
バードック	食材	12	5分									-4	2																
バーミリオンゼリー	スィーツ	1	4時間			12%	90		2					6															
パールスケール	水産物	12	5分								2				-4														
バイキング風塩漬け	魚介	12	1時間								4				-3		12%								12%				
バイソンジャーキー	肉・卵	1	1時間							5					-2		18%	70											
バイソンステーキ	肉・卵	1	3時間							6			1	-3			18%	90							18%	90			リザードキラー
ハイドラキョフテ	肉・卵	1	3時間							7				-3			20%	150	25%	70					20%	150			レジストポイズン
ハイドラキョフテ+1	肉・卵	1	4時間							8				-4			20%	160	25%	75					20%	160			レジストポイズン
ハイドラの肉	食材	12	5分	10		-10				6				-8															デーモンキラー
白銀の貴婦人	スィーツ	1	4時間	10		10		2	2					2															範囲
バストアサーディン	水産物	12	5分								1				-3														
バストアスイーパー	水産物	12	5分								-5	3							15.5%	50									
バストアブリーム	水産物	12	5分								4				-6														
バスのムニエル	魚介	1	3時間	3%							3		3		-3												6%	15	
バスムニエル+1	魚介	1	4時間	3%							3		3		-3												6%	20	
バタリアキッシュ	野菜	12	30分			8						-2	1														7%	15	
バタリアキッシュ+1	野菜	12	1時間			10						-1	1														7%	20	
バタリア菜Ⓔ	不明	12	5分									-4	2																
バタリア菜のソテー	野菜	1	3時間									-2	1														7%	15	
蜂蜜	食材	12	5分						1																				
バトルジャサラタ	野菜	1	3時間					2				-1	4										6						
バトルジャサラタ+1	野菜	1	4時間					3				-2	5										7						
ハニーエッグ	肉・卵	1	30分			8			1					1															
バニーボール	肉・卵	1	4時間	10						2		2		-1			30%	30							30%	30			
ババロア	スィーツ	1	3時間	20				3						3															
パフボール	食材	12	5分							-4					2														
パプリカ	食材	12	5分									-3	1																
バブルチョコ	スィーツ	12	30分						1																				
パママ	食材	12	30分							-3				1															
パママのタルト	スィーツ	12	30分	10		10			2		-1			3															
ハムシー	水産物	1	5分								1				-3														
バラ物語	スィーツ	1	4時間	25				4						4															
バルックサンド	穀物	12	30分								3		1	3	-2												5		
バルックサンド+1	穀物	12	1時間								3		1	3	-2												6		
バルックシシ	魚介	1	30分								4				-2		13%	65							13%	65	1		

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

食事効果一覧のつづき

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
バルックシシ+1	魚介	1	1時間								5				-2		15%	70							15%	70	2		
パン・ド・ネージュ	穀物	12	1時間	18								4																	
半熟卵	肉・卵	12	1時間	20		20																							
パンプキンケーキ	スィーツ	1	3時間					2	5																				範囲
パンプキンスープ	スープ類	1	3時間	1%				5				-1	3														8%	20	
パンプキンパイ	スィーツ	12	30分			40							-1	3		-2													
パンプキンパイ+1	スィーツ	12	1時間			45			1					4		-1													
ハンプティスープ	スープ類	1	4時間	5.5%	35	5		5																					
ヒーリングティー	ドリンク	1	4時間			10			2			-1				3													睡眠マイナス
ヒカリマス	水産物	12	5分								2				-4														
菱餅	スィーツ	12	30分			17		2	2			2		3	1								5						レジストサイレス
ビジューグラッセ	スィーツ	1	4時間			0	90		1																				
ピピキースラッグ	水産物	12	5分								-5	4							16%	50									
ピピキーチョコボ	水産物	12	5分								1				-3														
ピピラ	水産物	12	5分								2				-4		14%								14%				
ピピラの塩焼き	魚介	12	30分								3				-1		14%								14%				
ピピラの姿焼き	魚介	12	1時間								4				-1		14%								14%				
美羊のナヴァラン	肉・卵	1	4時間	3%						3		1	1	-1			27%	35					5		27%	35			
ヒラメのムニエル	魚介	1	3時間								6				-1										14%	25	15		敵対心マイナス
ヒラメムニエル+1	魚介	1	4時間								6	1			-1										14%	30	15		敵対心マイナス
フィッシュ&チップ	魚介	1	3時間								3	3			-3				5								7%	10	
フィンスシ	魚介	12	30分											5							16%						16%		
フィンスシ+1	魚介	12	1時間											6							17%						17%		
ブークの卵	食材	1	5分	6		6																							
フカヒレスープ	スープ類	1	3時間	5%		5		9			4						14%								14%				
ブッシュオショコラ	スィーツ	12	3時間	8		3%	13	1	4					2															範囲
フナずし	穀物	12	30分					2			1										10%								
フナの塩焼き	魚介	12	30分								1				-1										14%				
フナの姿焼き	魚介	12	1時間								2				-1										14%				
ブブリムグレープ	食材	12	5分										-6	4															
フライデラミザレオ	魚介	1	4時間								3	3			-3				5								7%	15	
ブラインフィッシュ	水産物	12	5分								2				-4														
ブラウンドリンク	ドリンク	1	4時間						5																				
ブラスローチ	水産物	1	5分								2				-4								5						
ブラックイール	水産物	12	5分								2				-4								5						
ブラックカレー	スープ類	1	3時間					2	1		2	4		1					15%		5		5				5		レジストスリープ
ブラックゴースト	水産物	1	5分								4				-6														
ブラックソール	水産物	12	5分								4				-6														
ブラックプリン	スィーツ	1	3時間	8		5%	25	1	1					4															範囲
ブラッディチョコ	スィーツ	12	1時間						4																				
ブリームスシ	魚介	12	30分								6	5									16%						16%		レジストスリープ
ブリームスシ+1	魚介	1	1時間								6	5									17%						17%		レジストスリープ
ブリームのリゾット	穀物	1	3時間	40				1			6		3		-4												6%	15	
フリントキャビア	魚介	12	30分	10		10					4				-1	4													
ブルーテール	水産物	12	5分								3				-5														
ブルス	スープ類	1	3時間					3			-1	2																	
ブレインシチュー	スープ類	1	3時間					3	3		5			5	5														
ブレーツェル	穀物	99	3分			8%	55					2																	
ブンパニッケル	穀物	12	1時間	10								2																	
ベークドポポト	野菜	12	30分	20							-1	2																	
ベスカトーレ	穀物	12	30分	15%	150							3			-1				22%	65									ストアTP
ベスカトーレ+1	穀物	12	1時間	15%	160							3			-1				22%	70									ストアTP
ベタ	水産物	1	5分								3				-5														
ヘッジホッグパイ	肉・卵	1	3時間	55				2	2	6		2		-3	3		18%	90			5				18%	90			
ペパローニ	肉・卵	12	30分							3				-4			9								9				
ペパロニピザ	穀物	1	3時間	30						1							10%	15			9%	10							
ペパロニピザ+1	穀物	1	4時間	35						2							10%	16			9%	11							
ペペロンチーノ	穀物	12	30分	30%	70							2																	レジストウィルス ストアTP
ペペロンチーノ+1	穀物	12	1時間	30%	75							2																	レジストウィルス ストアTP
ペルシコス	食材	12	5分										-7	5															
ヘルズステーキ	肉・卵	1	3時間	20				2	1	6				-2			18%	145							18%	145			ドラゴンキラー
ヘルズステーキ+1	肉・卵	1	4時間	22				2	1	7				-3			20%	150							20%	150			ドラゴンキラー
ポアチャ	穀物	99	3分					4	4																				
ポアチャ+1	穀物	99	5分					6	6																				
ボイルシザー	魚介	12	1時間									3							27%	65									
ポーキュパインパイ	肉・卵	1	4時間	55						6		2		-3	3		18%	95			5				18%	95			
ほくほくポポト	野菜	12	1時間	25				1				3																	
干し肉	肉・卵	12	30分							3				-1			23%	30											
ポスカイオーラ	穀物	12	30分	18%	120	35			1	-5	-2	2			4														ストアTP
ポスカイオーラ+1	穀物	12	1時間	18%	130	40			1	-5	-2	2			4														ストアTP
ポスディン菜	食材	12	5分									-1	1																
ポスディン菜のソテー	野菜	1	3時間									-1	1														7%	15	
ホブゴブリンチョコ	スィーツ	99	5分					7																					リザードキラー レジストペトリ
ホブゴブリンパイ	魚介	12	1時間	15		15		2					4			-7			11.5%	60									
ホブゴブリンパン	穀物	12	1時間	10				2				3				-7													
ポモドーロソース	食材	12	5分					1						1	2														
堀ブナ	水産物	12	5分								2				-4														

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
ボンゴラ	水産物	12	5分								-5	4							16%	50									
ボンゴレロッソ	穀物	12	30分	20%	90							2			-1				25%	30									ストアTP
ボンゴレロッソ+1	穀物	12	1時間	20%	95							2			-1				25%	35									ストアTP
マーブルステーキ	肉・卵	1	4時間							6			1	-3			18%	95							18%	95			リザードキラー
魔女の焼き串	野菜	12	1時間			15			3						4														敵対心マイナス
真白身魚のシチュー	スープ類	1	3時間	12							6				-4						3						7%	10	
マスの塩焼き	魚介	12	30分								3				-1										14%				
マスの姿焼き	魚介	12	1時間								4				-1										14%				
マトンエンチラダ	穀物	12	1時間			10				3		1		-1			27%	35							27%	35			
マトントルティーヤ	穀物	12	30分			10				3		1		-1			27%	30							27%	30			
マトンのロースト	肉・卵	1	3時間							3				-1			27%	30											
真冬の夜の夢	スィーツ	1	4時間	10		8%	60	2	2					2															範囲
豆のスープ	スープ類	1	3時間					3				-1	1														5		
マヨイタケ	食材	12	5分							-4					2														
マリナーラ	穀物	12	30分	15%	120			1				2							5										ストアTP
マリナーラ+1	穀物	12	1時間	15%	130			1				2							6										ストアTP
マルゲリータピザ	穀物	1	3時間	30													10%	10			10%	8							
マルゲリータピザ+1	穀物	1	4時間	35													10%	11			10%	9							
マロングラッセ	スィーツ	1	3時間			13%	85		1																				
マンドラゴラの双葉(R)(E)	その他	1	5分									-4	2																
マンドラゴラの四葉(R)(E)	その他	1	1時間									-5	3																
ミーゴ風海の幸串焼(R)(E)	その他	1	4時間								5	2			-2				25%	95	50		5				50		
ミートローフ	肉・卵	1	3時間							6			2	-3			18%	90											
ミートローフ+1	肉・卵	1	4時間							6			2	-3			18%	95											
三日月魚	水産物	12	5分								3				-5														
ミザレオパセリ	食材	12	5分										3	5		-5													レジストウィルス
ミスラ風海の幸串焼	魚介	12	30分								1	2			-1				25%	90									
ミスラ風山の幸串焼	肉・卵	12	30分							5			1	-2			22%	60											
ミスラントマト	食材	12	5分										-3	1															
ミルフィーユ	スィーツ	1	3時間	8		15		1	1					1															範囲
ムーリシュアイドル	水産物	12	5分								2				-4														
ムーンカロット	食材	1	5分									-1	1																
蟲の卵	食材	12	5分	10		10																							
ムバルポロス水	錬金術材	12	30分																										
メープルケーキ	スィーツ	1	3時間					1	4																				範囲
目玉のスープ	スープ類	1	3時間	6%	70			4								-10					12						12		
メネメン	肉・卵	1	3時間	30		30		1	1				1	-1															
メネメン+1	肉・卵	1	4時間	35		35		2	2				2	-2															
メランザーネ	穀物	12	30分	25%	100							2																	ストアTP レジストスリープ
メランザーネ+1	穀物	12	1時間	25%	105							2																	ストアTP レジストスリープ
メルジャンバルウ	水産物	1	5分								4				-6														
メロン欠氷	その他	12	5分	10%				3																					
メロンパイ	スィーツ	12	30分			25							-1	4															
メロンパイ+1	スィーツ	12	1時間			30			2					5															
モーグリパイ(E)	その他	1	3時間	20		20				1	1	1	1	1	1	1													
木綿豆腐	食材	12	5分	10%	30	10%	30																						
森のサラダ	野菜	1	3時間			14%	85			-5		-5	6		6												15		
森のソテー	野菜	1	3時間			60			6						6														
森ブナ	水産物	12	5分								2				-4														
モンブラン	スィーツ	1	3時間	8		10		1	1					1															範囲
ヤイラチョルバス	スープ類	1	3時間	20				3	1		-1	2																	
ヤイラチョルバス+1	スープ類	1	4時間	25				5	2		-1	3																	
野牛の肉	食材	12	5分							5				-7															
野牛の干し肉	肉・卵	12	30分							4					-2		18%	65											
焼きリンゴ	スィーツ	12	30分			20							-1	3															
ヤグードチェリー	食材	12	5分										-3	1															
薬石草粥	穀物	1	4時間					4				-1	2														15%	15	
野菜のスープ	スープ類	1	3時間					3				-1	4														5		
柳川鍋	魚介	1	3時間																		7%	15	3				7%	15	範囲
柳川鍋奉行	魚介	1	4時間								4		4								7%	50	5				7%	50	範囲
柳川鍋目付	魚介	1	4時間								2		2								7%	30	4				7%	30	範囲
八幡フナずし	穀物	12	1時間					2			2										11%								
雪山のロランベリー	スィーツ	1	3時間			19%	55							2															風耐性アップ
ゆでがに	魚介	12	30分									2							27%	50									
ゆで卵	肉・卵	12	30分	10		10																							
ユランバルウ	水産物	1	5分								2				-4								5						
妖精のリンゴ	食材	12	5分										-4	2															
ヨーグルトケーキ	スィーツ	1	3時間					3	6					1															範囲
寄せ鍋	スープ類	1	3時間	10%	50	10		5	1												5		5				5		範囲
寄せ鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%	100	20		9	3		2	2	2		2						7		7				7		範囲
寄せ鍋目付	スープ類	1	4時間	10%	75	15		7	2		1	1	1		1						6		6				6		範囲
ラタトゥイユ	野菜	1	3時間					2	2				5										5						アンデッドキラー
ラタトゥイユ+1	野菜	1	4時間					3	3				6										10						アンデッドキラー
ラテーヌキャベツ	食材	12	5分									-3	1																
ラビットパイ	肉・卵	12	30分							5		5		-2			25%	100	25%	100					25%	100			
ラブチョコ	スィーツ	1	3時間						4																				
ラブラブチョコ	スィーツ	1	4時間			10			4																				
ララブのしっぽ	食材	12	5分									-3	1																

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

CHAPTER 1
CHAPTER 2
CHAPTER 3
CHAPTER 4
CHAPTER 5
実用データ集 PRACTICAL DATA
武器データ
防具データ
魔法データ
ウェポンスキルデータ
連携データ
食品データ
薬品データ

食事効果一覧のつづき

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
ララブミートボール	肉・卵	1	3時間	10						2		2		-1			30%	20							30%	20			
ラングフィッシュ	水産物	12	5分								2				-4														
らんちゅう	水産物	1	5分								2				-4														
リーダ風野菜炒め	不明	1	4時間									2	5																
陸ガニの肉	食材	12	5分								-4	3							14%	50									
リクの串焼	魚介	12	30分								3				-2		7				1								
リクの白焼	魚介	12	1時間								4				-3		8				2								
リスの忘れ物	スィーツ	1	4時間			13%	95		2																				
龍の心臓	食材	1	5分	40		-40				7				-9															デーモンキラー
龍の肉	食材	12	5分	10		-10				6				-8															デーモンキラー
漁師風カスレーⓇⒺ	その他	12	1時間									-1	5														5		オートリジェネ
リングキャンデーⒺ	その他	1	4時間								4		4			4													
リンクスの肉	食材	12	5分							5				-7															
ルルーミュサラダ	野菜	1	4時間	20		20					4	6	4			4			25%	160									
ルルーミュタコス	魚介	12	1時間	20		20		1	1		4	6	4			4			25%	160									
霊芝	食材	12	5分							-6					4														
レーズンブレッド	穀物	12	30分	20							-1	4																	
レープクーヘン	スィーツ	1	3時間	8		10%	45	2	1					3															範囲
レッドカレー	スープ類	1	3時間	25				2	1	7			1	-2			23%	150							23%	150			レジストスリープ デーモンキラー
レッドテラピン	水産物	12	5分								3				-5														
ロイヤルグレープ	水産物	12	5分										-6	4															
ロイヤルゼリー	その他	1	3時間						3																				
ロイヤルティー	ドリンク	1	4時間									-1				3													
ローストアーモンド	食材	12	3分	30																									
ローストコーン	野菜	12	30分	6							-1	3																	
ロックチーズ	食材	12	30分	5.5%	45			1																					
ロランベリー	食材	12	5分										-4	2															
ロランベリー864	食材	12	5分										-3	1															
ロランベリー874	食材	12	5分										-3	1															
ロランベリー881	食材	12	5分										-3	1															
ロランベリーパイ	スィーツ	12	30分			50							-1	2															
ロランベリーパイ+1	スィーツ	12	1時間			60			1					3															
ワイルドオニオン	食材	12	5分									-6	4																
ワイルドクッキー	スィーツ	99	5分						5																				アクアンキラー レジストサイレス
ワイルドシチュー	スープ類	1	4時間							4		2	1	-2			25%	50							25%	50			
ワイルドステーキ	肉・卵	1	4時間							4				-2			25%	50											
ワイルドパイン	食材	1	5分										-5	3															
ワイルドパママ	食材	1	30分							-3				1															
ワイルドメロン	食材	1	5分										-6	4															

食事効果と重複するドリンク効果一覧

名称	数	効果時間	効果
アイラン	1	3分	HP+2／3秒のリジェネ状態になる。合計120回復
アップル・オレ	1	3分	HP+2／3秒のリジェネ状態になる。合計120回復
アップルジュース	1	135秒	MP+1／3秒のリフレシュ状態になる。合計45回復
アムリタⒺ	1	5分	HP+5／3秒のリジェネ状態とMP+5／3秒のリフレシュ状態になる。合計HPとMPが500ずつ回復
オレンジ・オレ	1	5分	HP+1／3秒のリジェネ状態になる。合計100回復
オレンジジュース	1	90秒	MP+1／3秒のリフレシュ状態になる。合計30回復
グレープジュース	1	90秒	MP+2／3秒のリフレシュ状態になる。合計60回復
トマトジュース	1	3分	MP+1／3秒のリフレシュ状態になる。合計60回復

名称	数	効果時間	効果
パインジュース	1	4分	MP+1／3秒のリフレシュ状態になる。合計80回復
パママ・オレ	1	10分	HP+2／3秒のリジェネ状態になる。合計400回復
バンパイアジュース	1	90秒	HP+2／3秒のリジェネ状態とMP+2／3秒のリフレシュ状態になる。合計HPとMPが60ずつ回復
ペア・オレ	1	5分	HP+3／3秒のリジェネ状態になる。合計300回復
ペルシコス・オレ	1	10分	HP+4／3秒のリジェネ状態になる。合計800回復
メロンジュース	1	135秒	MP+2／3秒のリフレシュ状態になる。合計90回復
ヤグードドリンク	1	3分	MP+2／3秒のリフレシュ状態になる。合計120回復

TIPS ジュースは現地で合成するとかさばらない

MPを回復する効果を得られるジュース類。これらはすべてスタックできないので、鞄の空き具合によっては完成品を大量に所持するのは難しい。そこでオススメしたいのが、クリスタルと材料を用意しておき、必要なぶんだけ現地で合成する方法。合成に時間がかかるものの、鞄を圧迫しないのが利点だ。MPをもつジョブを育成するときは、調理を目録まで上げておき、MP回復効果の高い「ヤグードドリンク」を作れるようにしておきたい。

◆ ジュース合成のレシピ

合成スキル	名称	クリスタル	材料
調理素人	オレンジジュース	水	サルタオレンジ×4
調理見習	アップルジュース	水	妖精のリンゴ×4
調理徒弟	パインジュース	水	カザムパイン×2
調理下級職人	メロンジュース	水	サンダーメロン+ウォーターメロン
調理名取	トマトジュース	水	岩塩+ミスラントマト×3
調理名取	グレープジュース	闇	サンドリアグレープ×4
調理目録	ヤグードドリンク	闇	ヤグードチェリー+ブブリムグレープ×3
調理皆伝	バンパイアジュース	水	妖精のリンゴ+ロランベリー+ミスラントマト+レッドテラピン
調理皆伝	バンパイアジュース	水	妖精のリンゴ+ロランベリー+ミスラントマト+カプルンパァ

HP上限ランキング

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
トンノ+1	穀物	12	1時間	13%	185			1			1	2																	
荒蕎麦改	穀物	12	1時間	12%	185								4																レジストスリープ
カルボナーラ+1	穀物	12	1時間	14%	180	15				4		2		-3			17%	70											ストアTP
トンノ	穀物	12	30分	13%	180			1			1	2																	
荒蕎麦	穀物	12	30分	12%	180								3																レジストスリープ
カルボナーラ	穀物	12	30分	14%	175	10				4		2		-3			17%	65											ストアTP
ペスカトーレ+1	穀物	12	1時間	15%	160							3			-1				22%	70									ストアTP
アラビアータ+1	穀物	12	1時間	17%	150					5		2		-7			23%	100							23%	100			ストアTP レジストスリープ
ペスカトーレ	穀物	12	30分	15%	150							3			-1				22%	65									ストアTP
チュルブル+1	肉・卵	1	4時間	5.5%	150	5.5%	100	3	4																				
チュルブル	肉・卵	1	3時間	5%	150	5%	100	3	3																				
アラビアータ	穀物	12	30分	17%	140					5		2		-7			22%	90							22%	90			ストアTP レジストスリープ
ネロディセピア+1	穀物	12	1時間	17%	140						3	2	-1		-2	-1													ストアTP ダブルアタック
ボスカイオーラ+1	穀物	12	1時間	18%	130	40			1	-5	-2	2			4														ストアTP
ネロディセピア	穀物	12	30分	17%	130						3	2	-1		-2	-1													ストアTP ダブルアタック
マリナーラ+1	穀物	12	1時間	15%	130			1				2							6										ストアTP
ボスカイオーラ	穀物	12	30分	18%	120	35			1	-5	-2	2			4														ストアTP
マリナーラ	穀物	12	30分	15%	120			1				2							5										ストアTP
メランザーネ+1	穀物	12	1時間	25%	105							2																	ストアTP レジストスリープ

MP上限ランキング

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
チュルブル+1	肉・卵	1	4時間	5.5%	150	5.5%	100	3	4																				
チュルブル	肉・卵	1	3時間	5%	150	5%	100	3	3																				
リスの忘れ物	スィーツ	1	4時間			13%	95		2																				
大聖堂御用達サラダ	野菜	1	4時間			15%	90			-5		-5	7		7												17		
ビジューグラッセ	スィーツ	1	4時間			13%	90		1																				
バーミリオンゼリー	スィーツ	1	4時間			12%	90		2					6															
コーヒーマフィン+1	スィーツ	12	1時間			10%	90			-1					2														
絹のつつしみ	スィーツ	1	4時間			4%	90	2	7																				範囲
チョコレートケーキ	スィーツ	1	3時間			3%	90	1	6																				範囲
氷の女王の微笑み	スィーツ	12	1時間	15		16%	85		2																				
森のサラダ	野菜	1	3時間			14%	85			-5		-5	6		6												15		
マロングラッセ	スィーツ	1	3時間			13%	85		1																				
クリムゾンゼリー	スィーツ	1	3時間			12%	85		2					6															
コーヒーマフィン	スィーツ	12	30分			10%	85			-1					1														
チェリーマフィン+1	スィーツ	12	1時間			10%	85						-1	2															
サブゼロジェラート	スィーツ	1	1時間	10		16%	80		2																				
オレンジクーヘン+1	スィーツ	1	4時間			13%	80		1																				
チェリーマフィン	スィーツ	12	30分			10%	80						-1	1															
スノールジェラート	スィーツ	12	30分			16%	75		1																				
オレンジクーヘン	スィーツ	1	3時間			13%	75																						

hMPランキング

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
アンブロシアⒺ	その他	1	4時間	7		7		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7		2.5%		7		7		7		7		
ウィザードクッキー	スィーツ	99	5分						7																				プラントイドキラー レジストスロウ
絹のつつしみ	スィーツ	1	4時間			4%	90	2	7																				範囲
絹のほほえみ	スィーツ	1	4時間					4	7					2															範囲
元老院御用達ソテー	野菜	1	4時間			65			7						7														
絹のたしなみ	スィーツ	1	4時間					3	6																				範囲
コインクッキー	スィーツ	99	5分						6																				ヴァーミンキラー レジストポイズン
チョコレートケーキ	スィーツ	1	3時間			3%	90	1	6																				範囲
ポアチャ+1	穀物	99	5分					6	6																				
森のソテー	野菜	1	3時間			60			6						6														
ヨーグルトケーキ	スィーツ	1	3時間					3	6					1															範囲

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

INTランキング

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
アンブロシア(E)	その他	1	4時間	7		7		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7		2.5%		7		7		7		7		
クリームパフ	スィーツ	12	30分	-10										7															
クリムゾンゼリー	スィーツ	1	3時間			12%	85		2					6															
ソフィックシチュー	スープ類	1	4時間					3	3		6			6	6														
バーミリオンゼリー	スィーツ	1	4時間			12%	90		2					6															
フィンスシ+1	魚介	12	1時間											6							17%						17%		
M&P鍋焼	その他	12	3分			30							-5	5															
お気に召すまま	スィーツ	1	4時間	10		5%	30	2	2					5															範囲
フィンスシ	魚介	12	30分											5							16%						16%		
ブレインシチュー	スープ類	1	3時間					3	3		5			5	5														
ペルシコス	食材	12	5分										-7	5															
ミザレオパセリ	食材	12	5分										3	5		-5													レジストウィルス
メロンパイ+1	スィーツ	12	1時間			30			2					5															
アイリーンのパイ(R)(E)	その他	1	1時間	50		50			2	4	4	4	4	4	4	4													
アップルパイ+1	スィーツ	12	1時間			30			2					4															
ウォーターメロン	食材	12	5分										-6	4															
オポオポのタルト	スィーツ	12	1時間	12		12			3					4															
キトロン	食材	12	5分										-6	4															
サンダーメロン	食材	12	5分										-6	4															
ジャックパイ	スィーツ	12	1時間			45			1					4		-1													
スイート焼きリンゴ	スィーツ	12	1時間			25			2					4															
ステッキキャンデー	その他	1	4時間						2					4	4														
トゥーナのかぶと煮	魚介	1	3時間			20			2		3			4	-3								5						
ドライデーツ+1	スィーツ	1	1時間	12		22							-1	4															
ドラゴンフルーツ	食材	12	5分										-6	4															
人形の家	スィーツ	1	4時間	10		10%	55	3	2					4															範囲
バラ物語	スィーツ	1	4時間	25				4						4															

MNDランキング

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
ゴブリン風キノコ鍋	野菜	1	3時間												10	-5													レジストポイズン レジストブライン
アンブロシア(E)	その他	1	4時間	7		7		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7		2.5%		7		7		7		7		
元老院御用達ソテー	野菜	1	4時間			65			7						7														
大聖堂御用達サラダ	野菜	1	4時間			15%	90			-5		-5	7		7												17		
ソフィックシチュー	スープ類	1	4時間					3	3		6			6	6														
森のサラダ	野菜	1	3時間			14%	85			-5		-5	6		6												15		
森のソテー	野菜	1	3時間			60			6						6														
スズキのクルート	魚介	12	30分			5%		9	2		4				5						3						6%	20	
ブレインシチュー	スープ類	1	3時間					3	3		5			5	5														
アイリーンのパイ(R)(E)	その他	1	1時間	50		50			2	4	4	4	4	4	4	4													
アガリクス	食材	1	5分					5	5	-3					4														
ウィッチシチュー	スープ類	1	4時間			45			4	-1					4														敵対心マイナス
王国風オムレツ	肉・卵	1	3時間							5	2			-3	4		20%	65							20%	65			
王族御用達オムレツ	肉・卵	1	4時間							5	2			-3	4		22%	70							22%	70			
蟹鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%	100	20		9	3			2	2		4				20%	100			7						範囲
キノコシチュー	スープ類	1	3時間			40			4	-1					4														敵対心マイナス
キングトリュフ	食材	12	5分							-6					4														
ステッキキャンデー	その他	1	4時間						2					4	4														
ボスカイオーラ	穀物	12	30分	18%	120	35			1	-5	-2	2			4														ストアTP
ボスカイオーラ+1	穀物	12	1時間	18%	130	40			1	-5	-2	2			4														ストアTP

CHRランキング

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
アンブロシア(E)	その他	1	4時間	7		7		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7		2.5%		7		7		7		7		
トゥーナスシ	魚介	12	30分	20							3					5					15%						15%		レジストスリープ
トロスシ	魚介	1	1時間	20							3					5					16%						16%		レジストスリープ
アイリーンのパイ(R)(E)	その他	1	1時間	50		50			2	4	4	4	4	4	4	4													
将軍おにぎり	穀物	12	1時間	20							4	4				4													
タブナジア風サラダ	野菜	1	3時間	20		20					4	6	4			4			25%	150									
タブナジア風タコス	魚介	12	30分	20		20		1	1		4	6	4			4			25%	150									
フリントキャビア	魚介	12	30分	10		10					4				-1	4													
リングキャンデー	その他	1	4時間								4		4			4													
ルルーミュサラダ	野菜	1	4時間	20		20					4	6	4			4			25%	160									
ルルーミュタコス	魚介	12	1時間	20		20		1	1		4	6	4			4			25%	160									

武器データ
防具データ
魔法データ
ウェポンスキルデータ
連携データ
食品データ
薬品データ

攻撃力上限ランキング

名称	種類	数	効果時間	HP上昇	HP上限	MP上昇	MP上限	hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力上昇	攻撃力上限	防御力上昇	防御力上限	命中上昇	命中上限	回避上昇	回避上限	飛攻上昇	飛攻上限	飛命上昇	飛命上限	備考
ハイドラキョフテ+1	肉・卵	1	4時間							8				-4			20%	160	25%	75					20%	160			レジストポイズン
M&P焼鳥	その他	12	3分							5				-5			25%	150							25%	150			
レッドカレー	スープ類	1	3時間	25				2	1	7			1	-2			23%	150							23%	150			レジストスリープ デーモンキラー
ドラゴンスープ	スープ類	1	3時間	20				8		7		2	2	-3			22%	150							22%	150			デーモンキラー
ドラゴンステーキ	肉・卵	1	4時間	25				2	2	7				-3			20%	150							20%	150			デーモンキラー
ハイドラキョフテ	肉・卵	1	3時間							7				-3			20%	150	25%	70					20%	150			レジストポイズン
ヘルズステーキ+1	肉・卵	1	4時間	22				2	1	7				-3			20%	150							20%	150			ドラゴンキラー
ヘルズステーキ	肉・卵	1	3時間	20				2	1	6				-2			18%	145							18%	145			ドラゴンキラー
ラビットパイ	肉・卵	12	30分							5		5		-2			25%	100	25%	100					25%	100			
アラビアータ+1	穀物	12	1時間	17%	150					5		2		-7			23%	100							23%	100			ストアTP レジストスリープ
ポーキュパインパイ	肉・卵	1	4時間	55						6		2		-3	3		18%	95			5				18%	95			
マーブルステーキ	肉・卵	1	4時間							6			1	-3			18%	95							18%	95			リザードキラー
ミートローフ+1	肉・卵	1	4時間							6			2	-3			18%	95											
アラビアータ	穀物	12	30分	17%	140					5		2		-7			22%	90							22%	90			ストアTP レジストスリープ
バイソンステーキ	肉・卵	1	3時間							6			1	-3			18%	90							18%	90			リザードキラー
ヘッジホッグパイ	肉・卵	1	3時間	55				2	2	6		2		-3	3		18%	90			5				18%	90			
ミートローフ	肉・卵	1	3時間							6			2	-3			18%	90											

防御力上限ランキング

名称	種類	数	効果時間	HP上昇	HP上限	MP上昇	MP上限	hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力上昇	攻撃力上限	防御力上昇	防御力上限	命中上昇	命中上限	回避上昇	回避上限	飛攻上昇	飛攻上限	飛命上昇	飛命上限	備考
ルルーミュサラダ	野菜	1	4時間	20		20					4	6	4			4			25%	160									
ルルーミュタコス	魚介	12	1時間	20		20		1	1		4	6	4			4			25%	160									
M&P煎餅	その他	12	3分									5			-5				25%	150									
タブナジア風サラダ	野菜	1	3時間	20		20					4	6	4			4			25%	150									
タブナジア風タコス	魚介	12	30分	20		20		1	1		4	6	4			4			25%	150									
シーフードシチュー	スープ類	1	3時間	20							1	5							25%	120									
蟹鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%	100	20		9	3			2	2		4				20%	100			7						範囲
シャル貝パイン蒸し	魚介	1	3時間			20					1	4		1					25%	100									
ラビットパイ	肉・卵	12	30分							5		5		-2			25%	100	25%	100					25%	100			
族長専用海の幸串焼	魚介	12	1時間								1	2			-1				25%	95									
ミーゴ風海の幸串焼	その他	1	4時間								5	2			-2				25%	95	50		5				50		
ミスラ風海の幸串焼	魚介	12	30分								1	2			-1				25%	90									

命中上昇ランキング※

名称	種類	数	効果時間	HP上昇	HP上限	MP上昇	MP上限	hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力上昇	攻撃力上限	防御力上昇	防御力上限	命中上昇	命中上限	回避上昇	回避上限	飛攻上昇	飛攻上限	飛命上昇	飛命上限	備考
フィンスシ+1	魚介	12	1時間											6							17%						17%		
ブリームスシ+1	魚介	12	1時間								6	5									17%						17%		レジストスリープ
アーチングンカン+1	魚介	12	1時間	40						1		5									16%						16%		
スキッドスシ+1	魚介	12	1時間	30							6		5								16%						16%		レジストスリープ
ソールスシ+1	魚介	12	1時間	20						5	6										16%						16%		レジストスリープ
ドラドスシ+1	魚介	99	1時間								5										16%						16%		レジストスリープ 敵対心プラス
トロスシ	魚介	12	1時間	20							3					5					16%						16%		レジストスリープ
フィンスシ	魚介	12	30分											5							16%						16%		
ブリームスシ	魚介	12	30分								6	5									16%						16%		レジストスリープ
アーチングンカン	魚介	12	30分	40						1		5									15%						15%		
鮟鱇鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%		20		9	3		4		2		2						15%						15%		範囲
オクトパススシ+1	魚介	12	1時間							2											15%						15%		レジストスリープ
サーモンスシ+1	魚介	12	1時間							1											15%						15%		
シュリンプスシ+1	魚介	12	1時間									2							10		15%						15%		レジストスリープ
スキッドスシ	魚介	12	30分	30							6		5		-1						15%						15%		レジストスリープ
ソールスシ	魚介	12	30分	20						5	6										15%						15%		レジストスリープ
トゥーナスシ	魚介	12	30分	20							3					5					15%						15%		レジストスリープ
ドラドスシ	魚介	12	30分								5										15%						15%		レジストスリープ 敵対心プラス
オクトパススシ	魚介	12	30分							1											14%						14%		レジストスリープ
クラブスシ+1	魚介	12	1時間									2							15		14%								レジストスリープ
サーモンスシ	魚介	12	30分							1											14%						14%		
シュリンプスシ	魚介	12	30分									1							5		14%						14%		レジストスリープ
クラブスシ	魚介	12	30分									1							10		13%								レジストスリープ

※ 命中に上限があるものは除外し、割合上昇するものを優先している

回避上昇ランキング

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
幸運の卵	その他	1	30分	14		14																	10						
ジャックのランタン	野菜	1	3時間													-10					10		10				10		闇耐性アップ アルカナキラー
ラタトゥイユ+1	野菜	1	4時間					3	3				6										10						アンデッドキラー
蟲卵の香味焼き	肉・卵	1	3時間	6%	80	10						-1	3										8						
アンブロシア	その他	1	4時間	7		7		7	7	7	7	7	7	7	7	7	7		2.5%		7		7		7		7		
蟹鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%	100	20		9	3			2	2		4				20%	100			7						範囲
カルヌヤルク+1	野菜	12	1時間									-2	4				22%	70					7		22%	70			
牛鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%	100	20		9	3	4			2		2		18%	80					7						範囲
バトルジャサラタ+1	野菜	1	4時間					3				-2	5										7						
寄せ鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%	100	20		9	3		2	2	2		2						7		7				7		範囲
蟹鍋目付	スープ類	1	4時間	10%	75	15		7	2			1	1		2				20%	75			6						範囲
カルヌヤルク	野菜	12	30分									-1	3				20%	65					6		20%	65			
牛鍋目付	スープ類	1	4時間	10%	75	15		7	2	2			1		1		18%	60					6						範囲
バトルジャサラタ	野菜	1	3時間					2				-1	4										6						
寄せ鍋目付	スープ類	1	4時間	10%	75	15		7	2		1	1	1		1						6		6				6		範囲

飛攻上限ランキング

名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
ハイドラキョフテ+1	肉・卵	1	4時間							8				-4			20%	160	25%	75					20%	160			レジストポイズン
M&P焼鳥	その他	12	3分							5				-5			25%	150							25%	150			
レッドカレー	スープ類	1	3時間	25				2	1	7			1	-2			23%	150							23%	150			レジストスリープ デーモンキラー
ドラゴンスープ	スープ類	1	3時間	20				8		7		2	2	-3			22%	150							22%	150			デーモンキラー
ドラゴンステーキ	肉・卵	1	4時間	25				2	2	7				-3			20%	150							20%	150			デーモンキラー
ハイドラキョフテ	肉・卵	1	3時間							7				-3			20%	150	25%	70					20%	150			レジストポイズン
ヘルズステーキ+1	肉・卵	1	4時間	22				2	1	7				-3			20%	150							20%	150			ドラゴンキラー
ヘルズステーキ	肉・卵	1	3時間	20				2	1	6				-2			18%	145							18%	145			ドラゴンキラー
ラビットパイ	肉・卵	12	30分							5		5		-2			25%	100	25%	100					25%	100			
アラビアータ+1	穀物	12	1時間	17%	150					5		2		-7			23%	100							23%	100			ストアTP レジストスリープ
ポーキュパインパイ	肉・卵	1	4時間	55						6		2		-3	3		18%	95			5				18%	95			
マーブルステーキ	肉・卵	1	4時間							6			1	-3			18%	95							18%	95			リザードキラー
アラビアータ	穀物	12	30分	17%	140					5		2		-7			22%	90							22%	90			ストアTP レジストスリープ
バイソンステーキ	肉・卵	1	3時間							6			1	-3			18%	90							18%	90			リザードキラー
ヘッジホッグパイ	肉・卵	1	3時間	55				2	2	6		2		-3	3		18%	90			5				18%	90			
王族御用達ソテー	肉・卵	1	4時間					1		5			1	-2			22%	80							22%	80			レジストスタン
クァールサンド+1	穀物	12	1時間			15		1		5			1	-2			22%	80							22%	80			レジストスタン レジストスリープ
ゴブリン風シチュー	不明	1	3時間								-4						15.5%	80							15.5%	80			

飛命上昇ランキング※

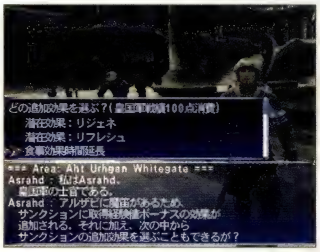
名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命		備考
				上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	
フィンスシ+1	魚介	12	1時間											6							17%						17%		
ブリームスシ+1	魚介	12	1時間								6	5									17%						17%		レジストスリープ
アーチングンカン+1	魚介	12	1時間	40						1		5									16%						16%		
スキッドスシ+1	魚介	12	1時間	30							6		5								16%						16%		レジストスリープ
ソールスシ+1	魚介	12	1時間	20						5	6										16%						16%		レジストスリープ
ドラドスシ+1	魚介	12	1時間								5										16%						16%		レジストスリープ 敵対心プラス
トロスシ	魚介	12	1時間	20							3					5					16%						16%		レジストスリープ
フィンスシ	魚介	12	30分											5							16%						16%		
ブリームスシ	魚介	12	30分								6	5									16%						16%		レジストスリープ
アーチングンカン	魚介	12	30分	40						1		5									15%						15%		
鮟鱇鍋奉行	スープ類	1	4時間	10%		20		9	3		4		2		2						15%						15%		範囲
オクトパススシ+1	魚介	12	1時間							2											15%						15%		レジストスリープ
サーモンスシ+1	魚介	12	1時間							1											15%						15%		
シュリンプスシ+1	魚介	12	1時間									2							10		15%						15%		レジストスリープ
スキッドスシ	魚介	12	30分	30							6		5		-1						15%						15%		レジストスリープ
ソールスシ	魚介	12	30分	20						5	6										15%						15%		レジストスリープ
トゥーナスシ	魚介	12	30分	20							3					5					15%						15%		レジストスリープ
ドラドスシ	魚介	12	30分								5										15%						15%		レジストスリープ 敵対心プラス

※ 飛命に上限があるものは除外し、割合上昇するものを優先している

状態に適した食事を選ぼう

さまざまなパラメータを上げられる食事効果だが、なかにはパラメータの上昇に上限が設定されているものがある。たとえば、「ミスラ風山の幸串焼」なら攻撃力＋22%、上限＋60となっており、攻撃力300の状態で使用すると計算上では攻撃力が66上がるが上限が60なので、実際には攻撃力は360となるのだ。そのため、自身の状態によって適切な食事が異なる。特に重要な攻撃力、防御力、飛攻の3つを上げられる食事をまとめたので、自分の数値に合った食事を使おう。

ちなみに、アビリティや歌によって各項目の数値が上昇した場合、上昇した数値を目安に食事を選ぶこと。つまり、「バーサク」を使用できる戦士なら、「バーサク」中の攻撃力を元に使用する食事を選択するのだ。



◀サンクションやシギルの食事効果延長を利用するのも経済的。効果時間が延びて消費数を減らせる。

◆代表的な攻撃力アップ食事の攻撃力上限値

上限に達する攻撃力	名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命	
					上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限
50	野兎のグリル	肉・卵	1	3時間							2				-1			30%	15										
112	ナヴァラン	肉・卵	1	3時間	3%						3		1	1	-1			27%	30					5		27%	30		
112	マトンのロースト	肉・卵	1	3時間							3				-1			27%	30										
130	**美羊のナヴァラン**	肉・卵	1	4時間	3%						3		1	1	-1			27%	35					5		27%	35		
131	干し肉	肉・卵	12	30分							3				-1			23%	30										
180	ダルメルステーキ	肉・卵	1	3時間							4				-2			25%	45										
225	粽	穀物	12	30分	17				2	2	3		2	1				20%	45			5				30%	45		
273	ミスラ風山の幸串焼	肉・卵	12	30分							5			1	-2			22%	60										
296	**族長専用山の幸串焼**	肉・卵	12	1時間							5			1	-2			22%	65										
350	シシケバブ	肉・卵	12	30分							6		-2		-2			20%	70							20%	70		
366	イエローカレー	スープ類	1	3時間	20				2	1	5			2	-4			20.5%	75							20.5%	75		
375	クァールサンド	穀物	12	30分		10			1		5			1	-2			20%	75							20%	75		
383	カルボナーラ	穀物	12	30分	14%	175	10				4		2		-3			17%	65										
400	ラビットパイ	肉・卵	12	30分							5		5		-2			25%	100	25%	100					25%	100		
410	アラビアータ	穀物	12	30分	17%	140					5		2		-7			22%	90							22%	90		
500	バイソンステーキ	肉・卵	1	3時間							6			1	-3			18%	90							18%	90		
500	ヘッジホッグパイ	肉・卵	1	3時間	55				2	2	6		2		-3	3		18%	90			5				18%	90		
653	レッドカレー	スープ類	1	3時間	25				2	1	7			1	-2			23%	150							23%	150		
750	ハイドラキョフテ	肉・卵	1	3時間							7				-3			20%	150	25%	70					20%	150		

◆代表的な防御力アップ食事の防御力上限値

上限に達する防御力	名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命	
					上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限
186	ゆでがに	魚介	12	30分									2							27%	50								
241	**ボイルシザー**	魚介	12	1時間									3							27%	65								
280	ハイドラキョフテ	肉・卵	1	3時間							7				-3			20%	150	25%	70					20%	150		
296	ペスカトーレ	穀物	12	30分	15%	150							3			-1				22%	65								
319	**ペスカトーレ+1**	穀物	12	1時間	15%	160							3			-1				22%	70								
360	ミスラ風海の幸串焼	魚介	12	30分								1	2			-1				25%	90								
380	**族長専用海の幸串焼**	魚介	12	1時間								1	2			-1				25%	95								
400	ラビットパイ	肉・卵	12	30分							5		5		-2			25%	100	25%	100					25%	100		
600	タブナジア風サラダ	野菜	1	3時間	20		20					4	6	4			4			25%	150								
600	タブナジア風タコス	魚介	12	30分	20		20		1	1		4	6	4			4			25%	150								
640	**ルルーミュサラダ**	野菜	1	4時間	20		20					4	6	4			4			25%	160								

◆代表的な飛攻アップ食事の飛攻上限値

上限に達する飛攻	名称	種類	数	効果時間	HP		MP		hHP	hMP	STR	DEX	VIT	AGI	INT	MND	CHR	攻撃力		防御力		命中		回避		飛攻		飛命	
					上昇	上限	上昇	上限										上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限	上昇	上限
112	ナヴァラン	肉・卵	1	3時間	3%						3		1	1	-1			27%	30					5		27%	30		
130	**美羊のナヴァラン**	肉・卵	1	4時間	3%						3		1	1	-1			27%	35					5		27%	35		
150	粽	穀物	12	30分	17				2	2	3		2	1				20%	45			5				30%	45		
179	ヒラメのムニエル	魚介	1	3時間								6				-1										14%	25	15	
296	イチピラフ	穀物	1	3時間	14%	65			1		4		-1		-1			22%	65							22%	65		
350	シシケバブ	肉・卵	1	30分							6		-2		-2			20%	70							20%	70		
366	イエローカレー	スープ類	1	3時間	20				2	1	5			2	-4			20.5%	75							20.5%	75		
375	クァールサンド	穀物	12	30分			10		1		5			1	-2			20%	75							20%	75		
400	ラビットパイ	肉・卵	12	30分							5		5		-2			25%	100	25%	100					25%	100		
410	アラビアータ	穀物	12	30分	17%	140					5		2		-7			22%	90							22%	90		
500	バイソンステーキ	肉・卵	1	3時間							6			1	-3			18%	90							18%	90		
500	ヘッジホッグパイ	肉・卵	1	3時間	55				2	2	6		2		-3	3		18%	90			5				18%	90		
653	レッドカレー	スープ類	1	3時間	25				2	1	7			1	-2			23%	150							23%	150		
750	ハイドラキョフテ	肉・卵	1	3時間							7				-3			20%	150	25%	70					20%	150		

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

MEDICINE DATA

薬品データ

冒険の必需品ともいえる薬品。HP回復や状態異常回復など、効果ごとにデータを掲載しているので、目的の薬品をすぐに見つけられる。なお、比較しやすいように一部の食品の効果もこちらで紹介。

薬品データの見方

種類 1	妙薬 2	名称 3	発動時間 4	効果 5
HP回復	ー	ポーション	1秒	HP50回復
	ー	ポーション+1	1秒	HP60回復
	○	ポーションD	1.5秒	HP60回復
	ー	ロマンスポーション	3秒	HP70回復
	ー	ポーション+2	1秒	HP75回復
	ー	ポーション+3	1秒	HP100回復
	ー	ハイポーション	1秒	HP100回復

1種類
効果ごとにまとめた薬品、またはアイテムの分類。

2妙薬
妙薬に該当するものを「○」、しないものを「ー」で示した。妙薬の薬品を使用すると服薬状態になり、その状態中は妙薬を使用できない。

3名称
薬品、またはアイテムの名前。

4発動時間
薬品を使用してから効果が発動されるまでの時間。

5効果
薬品、またはアイテムの効果

種類	妙薬	名称	発動時間	効果
HP回復	ー	ポーション	1秒	HP50回復
	ー	ポーション+1	1秒	HP60回復
	○	ポーションD	1.5秒	HP60回復
	ー	ロマンスポーション	3秒	HP70回復
	ー	ポーション+2	1秒	HP75回復
	ー	ポーション+3	1秒	HP100回復
	ー	ハイポーション	1秒	HP100回復
	ー	ハイポーション+1	1秒	HP110回復
	○	ハイポーションD	1.5秒	HP110回復
	ー	ハイポーション+2	1秒	HP120回復
	ー	ハイポーション+3	1秒	HP130回復
	ー	エクスポーション	4秒	HP150回復
	ー	エクスポーション+1	4秒	HP160回復
	ー	エクスポーション+2	4秒	HP170回復
	ー	エクスポーション+3	4秒	HP180回復
	○	ハイパーポーション	1秒	HP250回復
	ー	ダスティポーション	1秒	HP300回復
	○	マキシポーション	2秒	HP500回復
	○	マキシポーション+1	2秒	HP550回復
	○	マキシポーション+2	2秒	HP600回復
	○	マキシポーション+3	2秒	HP700回復
	ー	ヒールパウダー	3秒	周囲にいるパーティメンバーのHPを25%回復
MP回復	ー	アクアムルスム	1秒	MP10回復
	○	エーテルD	1.5秒	MP15回復
	ー	エーテル	1秒	MP20回復
	ー	エーテル+1	1秒	MP25回復
	ー	エーテル+2	1秒	MP30回復
	ー	エーテル+3	1秒	MP40回復
	○	ハイエーテルD	1.5秒	MP45回復
	ー	ハイエーテル	8秒	MP50回復
	ー	ハイエーテル+1	8秒	MP55回復
	ー	ハイエーテル+2	8秒	MP60回復
	ー	ハイエーテル+3	8秒	MP70回復
	ー	スーパーエーテル	10秒	MP100回復
	ー	スーパーエーテル+1	10秒	MP105回復
	ー	スーパーエーテル+2	10秒	MP110回復
	ー	スーパーエーテル+3	10秒	MP120回復
	○	ハイパーエーテル	1.5秒	MP125回復
	ー	ダスティエーテル	1秒	MP150回復
	○	プロエーテル	3秒	MP250回復
	○	プロエーテル+1	3秒	MP275回復

種類	妙薬	名称	発動時間	効果
MP回復	○	プロエーテル+2	3秒	MP300回復
	○	プロエーテル+3	3秒	MP350回復
	ー	マナパウダー	3秒	周囲にいるパーティメンバーのMPを25%回復
HP&MP回復	ー	エリクシルヴァイテ	1秒	HPとMPを3%回復
	ー	ワラーラウォーター	1秒	HPとMPを5%回復
	ー	エリクサー	10秒	HPとMPを25%回復
	ー	バイルエリクサー	1秒	HPとMPを25%回復
	ー	ダスティエリクサー	1秒	HPとMPを25%回復
	ー	ハイエリクサー	10秒	HPとMPを50%回復
	ー	バイルエリクサー+1	1秒	HPとMPを50%回復
	ー	ラストエリクサー	3秒	HPとMPを100%回復
リジェネ効果	ー	セルビナミルク	1秒	2分間、3秒ごとにHPを1ずつ回復。合計40回復
	ー	豆乳	1秒	2分間、3秒ごとにHPを1ずつ回復。合計40回復
	ー	ヨーグルト	1秒	3分間、3秒ごとにHPを1ずつ回復。合計60回復
	ー	ウルガランミルク	1秒	2分間、3秒ごとにHPを2ずつ回復。合計80回復
	ー	オレンジ・オレ	1秒	5分間、3秒ごとにHPを1ずつ回復。合計100回復
	ー	アップル・オレ	1秒	3分間、3秒ごとにHPを2ずつ回復。合計120回復
	ー	アイラン	1秒	3分間、3秒ごとにHPを2ずつ回復。合計120回復
	ー	ペア・オレ	1秒	5分間、3秒ごとにHPを3ずつ回復。合計300回復
	ー	パママ・オレ	1秒	10分間、3秒ごとにHPを2ずつ回復。合計400回復
	ー	ペルシコス・オレ	1秒	10分間、3秒ごとにHPを4ずつ回復。合計800回復
	ー	ストレンジミルク	1秒	10分間、3秒ごとにHPを5ずつ回復。合計1000回復
リフレシュ効果	ー	オレンジジュース	1秒	1分30秒間、3秒ごとにMPを1ずつ回復。合計30回復
	ー	アップルジュース	1秒	2分15秒間、3秒ごとにMPを1ずつ回復。合計45回復
	ー	グレープジュース	1秒	1分30秒間、3秒ごとにMPを2ずつ回復。合計60回復
	ー	トマトジュース	1秒	3分間、3秒ごとにMPを1ずつ回復。合計60回復

種類	妙薬	名称	発動時間	効果
リフレシュ効果	－	パインジュース	1秒	4分間、3秒ごとにMPを1ずつ回復。合計80回復
	－	メロンジュース	1秒	2分15秒間、3秒ごとにMPを2ずつ回復。合計90回復
	－	ヤグードドリンク	1秒	3分間、3秒ごとにMPを2ずつ回復。合計120回復
	－	ストレンジジュース	1秒	10分間、3秒ごとにMPを2ずつ回復。合計400回復
リジェネ リフレシュ効果	－	バンパイアジュース	1秒	1分30秒間、3秒ごとにHPとMPが2ずつ回復。合計120回復
	－	アムリタ	1秒	5分間、3秒ごとにHPとMPが5ずつ回復。合計500回復
リレイズ効果	－	ダスティリレイズ	3秒	15分間、「リレイズIII」の効果
	－	呪符リレイズ	1秒	60分間、「リレイズ」の効果
	－	リレイザー	1秒	60分間、「リレイズ」の効果
	－	ハイリレイザー	1秒	90分間、「リレイズII」の効果
知覚遮断効果	－	プリズムパウダー	1秒	1分30秒～6分間、「インビジ」の効果
	－	レインボーパウダー	1秒	3分間、「インビジ」の効果
	－	サイレントオイル	1秒	1分30秒～6分間、「スニーク」の効果
	－	デオドライザー	1秒	1分30秒～6分間、「デオード」の効果
TP関連	○	イカロスウィング	2秒	TP+100
	－	ダイダロスウィング	2秒	TP+100
	－	ダスティウィング	1秒	TP+300
	－	デモラライザー	2秒	対象のTP減少
	－	デモラライザー+1	2秒	対象のTP減少
状態異常回復	－	毒消し	1秒	毒を治す
	－	パナケイア	1秒	「イレース」の効果
	－	目薬	1秒	暗闇を治す
	－	やまびこ薬	1秒	静寂を治す
	－	聖水	1秒	呪いと死の宣告を治す。死の宣告は治らないこともある
	－	祝聖水	1秒	呪いと死の宣告を治す。死の宣告は治らないこともある
	－	万能膏	1秒	麻痺・静寂・暗闇・毒・病気のどれかひとつを治す
	－	万能薬	1秒	麻痺・静寂・暗闇・毒・病気をすべて治す
	－	消化薬	1秒	食事効果を消す
	－	ミスクチュア	1秒	病気と悪疫を治す
状態異常効果	－	毒薬	1秒	3分間、3秒ごとにHPが1ずつ減る毒状態になる。合計60減少
	－	デスボール	1秒	3分間、3秒ごとにHPが2ずつ減る毒状態になる。合計120減少
	－	蛇毒薬	1秒	3分間、3秒ごとにHPが5ずつ減る毒状態になる。合計300減少
	－	猛毒薬	1秒	3分間、3秒ごとにHPが5ずつ減る毒状態になる。合計300減少
	－	呪われた飲料	1秒	3分間、3秒ごとにHPが25ずつ減る毒状態になる。合計1500減少
	－	カンタレラ	1秒	10分間、3秒ごとにHPが10ずつ減る毒状態になる。合計2000減少
	－	しびれ薬	1秒	3分間、麻痺状態になる
	－	昏睡薬	1秒	30秒間、睡眠状態になる
	－	メリーのミルク	1秒	1分間、睡眠状態になる
	－	沈黙薬	1秒	3分間、静寂状態になる
	－	静黙薬	1秒	3分間、静寂状態になる
	－	シャクリタケ	1秒	3分間、静寂状態になる
	－	暗闇薬	1秒	3分間、暗闇状態になる
	－	溶解薬	1秒	3分間、防御力が20%減少する
	－	融解薬	1秒	3分間、防御力が20%減少する
パラメータ関連	○	剛力の薬	2秒	3分間、STRを上げる
	○	器用の薬	2秒	3分間、DEXを上げる
	○	元気の薬	2秒	3分間、VITを上げる
	○	機敏の薬	2秒	3分間、AGIを上げる
	○	知恵の薬	2秒	3分間、INTを上げる
	○	意志の薬	2秒	3分間、MNDを上げる
	○	魅了の薬	2秒	3分間、CHRを上げる
	○	レッドドロップ	2秒	10分間、STR+5
	○	パープルドロップ	2秒	10分間、DEX+5
	○	イエロードロップ	2秒	10分間、VIT+5
	○	グリーンドロップ	2秒	10分間、AGI+5
	○	クリアドロップ	2秒	10分間、INT+5

種類	妙薬	名称	発動時間	効果
パラメータ関連	○	ブルードロップ	2秒	10分間、MND+5
	○	ホワイトドロップ	2秒	10分間、CHR+5
	－	勇者の薬	1秒	3分間、STR・DEX・VIT・AGI・INT・MND・CHRをそれぞれ15上げる
	－	技能の薬	1秒	すべてのアビリティを使用可能にする
	－	体力の薬	1秒	15分間、HP50%増加
	－	魔力の薬	1秒	15分間、MP50%増加
	－	巨人の薬	2秒	15分間、HP100%増加
	－	魔人の薬	2秒	15分間、MP50%増加
	－	剛体香	0.5秒	15～20秒間、物理ダメージを無効化
	－	気魂香	0.5秒	15～20秒間、魔法ダメージを無効化
	－	神気香	0.5秒	15～20秒間、遠隔物理ダメージを無効化
	－	耐火軟膏	2秒	3分間、火耐性を上げる
	－	耐寒軟膏	2秒	3分間、氷耐性を上げる
	－	耐風軟膏	2秒	3分間、風耐性を上げる
	－	耐震軟膏	2秒	3分間、土耐性を上げる
	－	耐電軟膏	2秒	3分間、雷耐性を上げる
	－	耐波軟膏	2秒	3分間、水耐性を上げる
	○	エルメスクエンチャ	1秒	30秒～1分間、移動速度を上げる
	－	猛者の薬	1秒	1分30秒間、物理攻撃力を上げる
	－	武者の薬	1秒	1分30秒間、物理命中率を上げる
	－	験者の薬	1秒	1分間、魔法攻撃力を上げる
	－	隠者の薬	1秒	1分30秒間、魔法命中率を上げる
	－	謀者の薬	1秒	2分間、「ヘイスト」の効果
	－	軍者の薬	1秒	攻撃力を上げる(次の攻撃にのみ有効)
	－	覇者の薬	1秒	1分間、「ポテンシー」の効果(クリティカルヒット確率増加)
	－	王者の薬	1秒	3分間、「リゲイン」の効果(3秒ごとにTPを3ずつ溜める。合計180溜まる)
	－	賢者の薬	1秒	1分間、「バクス」の効果(敵対心マイナス)
	－	侠者の薬	1秒	1分間、物理ダメージを無効化
	－	愚者の薬	1秒	1分間、魔法ダメージを無効化
ステータス関連	－	カトリコン	2秒	万能薬と「イレース」の効果(1～3種類治す)
	－	カトリコン+1	2秒	万能薬と「イレース」の効果(2～6種類治す)
	－	レーテー水	2秒	「ディスペル」の効果(1～3種類治す)
	－	レーテー水+1	2秒	「ディスペル」の効果(2～6種類治す)
	－	レーテーパウダー	2秒	周囲に「ディスペル」の効果(1～3種類治す)
	－	聖者の薬	1秒	周囲にいる者のほとんどのステータス変化を治す
	－	尊者の薬	1秒	ほとんどのステータス変化を治す
フェザー関連	－	ファイアフェザー	1秒	1～2分間、「エンファイア」の効果
	－	ブレイズフェザー	1秒	1～2分間、「ブレイズスパイク」の効果
	－	リバイヴフェザー	1秒	「リレイズII」の効果
	－	リバースフェザー	1秒	「リレイズIII」の効果
	○	リゲインフェザー	3秒	HPとMPを100%回復。TP+300
ペット関連	－	竜鳴丹	1秒	飛竜のHPを回復
	－	スメリングソルト	1秒	ペットの状態異常回復
	－	牧者の薬	1秒	ペットのHPを回復
	－	アルタナムルスム	1秒	ペットのHPを回復
サルベージ関連	－	戦雲の真輝管	1秒	武器の制限を解除
	－	嶺雲の真輝管	1秒	頭・首装備の制限を解除
	－	積雲の真輝管	1秒	胴装備の制限を解除
	－	彩雲の真輝管	1秒	手装備の制限を解除
	－	層雲の真輝管	1秒	脚・足装備の制限を解除
	－	鱗雲の真輝管	1秒	背・腰装備の制限を解除
	－	飛雲の真輝管	1秒	飛道具の制限を解除
	－	浮雲の真輝管	1秒	耳・指装備の制限を解除
	－	乱雲の真輝管	1秒	サポートジョブの制限を解除
	－	曙雲の真輝管	1秒	アビリティの制限を解除
	－	碧雲の真輝管	1秒	魔法の制限を解除
	－	狂雲の真輝管	1秒	STRの制限を解除
	－	暗雲の真輝管	1秒	DEXの制限を解除
	－	村雲の真輝管	1秒	VITの制限を解除
	－	紫雲の真輝管	1秒	AGIの制限を解除
	－	黒雲の真輝管	1秒	INTの制限を解除
	－	白雲の真輝管	1秒	MNDの制限を解除
	－	瑞雲の真輝管	1秒	CHRの制限を解除
	－	密雲の真輝管	1秒	HPの最大値の制限を解除
	－	霊雲の真輝管	1秒	MPの最大値の制限を解除
その他	－	タンジャナの野草	1秒	チョコボの宝探しで使用するアイテム
	－	ペトライーター	2秒	バリスタで所持しているペトラをすべて捨てる
	－	CCBポリマー剤	不明	OmegaとUltimaの特殊技を一定時間封じる

◆掲載しているデータはすべて編集部調べのものです

FINAL FANTASY® XI
JOB MASTERS GUIDE Version 081126
ファイナルファンタジー®XI　ジョブ・マスターズガイド

2009年2月6日　初版発行

構成・執筆　株式会社キュービスト（QBIST）　播本真也／鎌井　栄／越塚正典／片山拓也／河村秀樹／田中喜生／田中伸也

ねこひげ合同会社　渡辺　崇／渡辺麻実／山本博幸／井上雅之／小倉響記

本文デザイン　株式会社キュービスト（QBIST）　栗原　健／上山三紀子／佐藤　修／山田由紀子／折尾太輔／谷本　馨／木村明美／宮佐梨絵／平井　悟／伊藤千秋／辛島竜彦

扉イラスト　池田咲悠

マップ制作　VACクリエイティブ

装丁　ブランケット・プロジェクト（島田忠司／門倉徳映）

撮影　ハンド・メイド（柴泉　寛）

制作協力　株式会社スクウェア・エニックス
FFXI開発チーム 片山理恵子／山本大介

印刷・製本　大日本印刷株式会社

発行人　新田光敏
販売　門倉　実／正木幹男／夏井義枝
制作業務　櫻井誠一

編集　エンタテインメント書籍編集部（高棹琢哉）
編集協力　吉岡要也

発行　ソフトバンク クリエイティブ株式会社
〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売：03-5549-1201　編集：03-5549-1164



ISBN978-4-7973-5246-7
Printed in Japan

SoftBank Creative

FINAL FANTASY® XI
JOB MASTERS GUIDE Version 081126
ファイナルファンタジー®XI　ジョブ・マスターズガイド